

La Guía Máxima de



Versión 1.3

Por Gerry G

ÍNDICE

Parte 1: La Guía

[Introducción](#)
[Notas Importantes Antes De Iniciar](#)
[Daño a Adversarios](#)
[Energías Parasitarias](#)

CAPÍTULO I

[MIST, El Cuartel General](#)

CAPÍTULO II

[La Misión Torre Akropolis](#)

CAPÍTULO III

[La Visita al Poblado de Dryfield](#)
[La Casa Abandonada](#)
[La Noche de Dryfield](#)
[Fire Breather](#)

CAPÍTULO IV

[La Mina](#)
[Papá Chaser](#)
[El Refugio](#)
[El Glotón](#)
[Dryfield: Revisita](#)
[De Regreso Al Refugio](#)
[Datos Culturales](#)

CAPÍTULO V

[Neo Ark -Al Sur: La Savana y el Templo](#)
[Al norte: La Pirámide, La Selva y El Islote](#)
[El Orden de Acciones Estratégica](#)
[El Cuarto de Eve](#)

CAPÍTULO VI

[La Milicia](#)

CAPÍTULO VII

[La Confrontación Final](#)
[El Super Bebé](#)
[Eve Mayor](#)

CAPÍTULO VIII

[Final Del Camino](#)
[Para Lograr El Mejor Final](#)

Parte 2: Extras

[Enemigos: Los Gólems](#)
[Enemigos: Los Strangers](#)
[Enemigos: Los Fatties](#)
[Enemigos: Los Scavengers](#)
[Enemigos: Los Escorpiones](#)
[Enemigos: Los Stalkers](#)
[Enemigos: Los Chasers](#)
[Enemigos: Los Divers](#)
[Enemigos: Los Brain Stingers](#)
[Enemigos: Los Sucklers](#)
[Enemigos: Los Escarabajos](#)
[Enemigos: Las Bacterias](#)
[Enemigos: Número 9](#)
[Enemigos: El Fire Breather](#)
[Enemigos: El Glotón](#)
[Enemigos Misceláneos](#)
[Repoblaciones](#)
[Objetos Especiales](#)
[Estados Alterados](#)
[Calificaciones y Rangos](#)
[Armas](#)
[Municiones](#)
[Armaduras](#)
[Misceláneas](#)
[Bonos Por Entrenamiento](#)
[Las Siguientes Misiones](#)
[Factor Bono](#)
[Artículos Extra Ocultos](#)
[Curiosidades](#)
[Los Retratos](#)
[Los Distintos Finales](#)
[La Guía Rápida](#)
[Consideraciones Finales](#)

PARTE 1: La Guía

Introducción

Conoce a tu adversario, concóctete a ti mismo y tu victoria nunca correrá peligro.
Conoce el terreno, conoce las condiciones meteorológicas y entonces tu victoria será total.
Sun Tzu: "El Arte de la Guerra"; capítulo 10.

Parasite Eve 2 fue una novela que se convirtió en un éxito de ventas y que se distribuyó con el nombre de **Kadokawa Horror Bunko**, del escritor japonés Hideaki Sena. El videojuego, presentado en dos discos, es un híbrido de Survival Horror y RPG. Este título de Square Electronic Arts LLC (Square-Enix) se vendió con éxito sólo en Japón y EEUU y es muy diferente a la novela. En México se tuvo la oportunidad de jugarlo en versión en español. El problema era que los datos grabados no podían ser cargados con los discos de la versión en inglés. Aún así, el juego se posicionó entre los favoritos de los jugadores que ya tenían experiencia con juegos de survival horror como Resident Evil y Silent Hill.

El juego fue dirigido por Kenichi Iwao y producido por Yusuke Hirata. La música original de PE2 es de Naoshi Mizuta, sin embargo, las tonadas principales que conocemos de Parasite Eve primera parte, pertenecen a Yoko Shimomura.

La premisa principal de la historia es simple: En la víspera de la Navidad de 1997, una serie de acontecimientos que comenzó con la matanza de cientos de espectadores en el teatro Carnegie Hall, obligó a las autoridades a evacuar y aislar la isla de Manhattan por una semana. Las mitocondrias, fábricas de energía celular, que hasta entonces habían trabajado en beneficio del cuerpo humano, habían adquirido de improviso voluntad propia. Se logró superar el horrible incidente gracias a la resuelta acción de Aya Brea, la policía Neoyorquina. Sin embargo, 3 años más tarde la pesadilla regresa y es de nueva cuenta Aya quien deberá lidiar con nuevos seres que intentarán dominar el mundo.

Aya Brea



Nació en Boston el 20 de Noviembre de 1972. Su padre era escritor de una revista. Su madre y hermana fallecieron cuando ella tenía 5 años de edad. Estudió en la Universidad de Virginia. Perteneciente a una sub sección del FBI denominada MIST, Aya es una cazadora de NMC (criatura neomitocondrial), la mejor, sin lugar a dudas.

Hace ya tres largos años, Aya siendo una agente de policía colaboró con el ejercito de los Estados Unidos para poner fin al incidente ocurrido en Manhattan. Tuvo que enfrentarse al hecho de que sus propias mitocondrias estaban despertando, tener conciencia de que se había enfrentado a algo que vivía en ella misma también. Tras lo ocurrido, renunció a ser policía. De inmediato fue reclutada por la organización MIST, viajando a Los Ángeles tras el resto de NMCs que quedaron tras el incidente de Manhattan, las criaturas se propagaban hacia el oeste del país. Tras esa cara de adolescente se encuentra toda una mujer que aparenta menos edad de la que tiene, debido a la actividad mitocondrial

anormal en sus células. Aún no lo sabe, pero ella es parte esencial en las investigaciones sobre mitocondrias que se han llevado a cabo clandestinamente y que hoy se han salido de control.... de nuevo.

A sus 28 años, Aya es una cazadora de NMCs solitaria debido a que el uso de sus poderes especiales perturban a sus colegas. Ninguno de sus compañeros gusta de acompañarla en la cacería; aunque la respetan, la toman como un bicho raro.

La horrenda verdad sobre nuestro origen es clara: hemos evolucionado mediante la retención de los caracteres juveniles de nuestros ancestros, un proceso conocido técnicamente como Neotenia (literalmente, *manteniendo la juventud*).

Stephen Jay Gould, Ever Since Darwin

MIST

La reaparición y diseminación de las criaturas neomitocondriales (NMC) tras los eventos de Manhattan, provocaron la aparición de diversos grupos aislados que se pusieron como objetivo exterminarlas. El gobierno estadounidense aglutinó estos grupos y los puso a disposición del FBI para que los procedimientos siguieran un orden específico estandarizado y no quebrantaran la ley. Así nace MIST (Equipo de Investigación y Supresión Mitocondrial) cuya misión fundamental es el exterminio de las criaturas neomitocondriales y evitar su multiplicación.

En Los Angeles, el grupo MIST esta conformado por doce agentes reclutados de otras áreas del FBI: un supervisor, 7 cazadores, entre ellos Rupert Broderick y Aya Brea; un especialista en armas de fuego de nombre Jodie Bouquet; dos analistas científicos, uno de los cuales es Pierce Carradine y un especialista en gestión de información.

Dado que el gobierno de los Estados Unidos aún no hace pública la existencia de la criaturas, los cazadores y empleados de MIST son simplemente agentes ordinarios de la Agencia Federal de Investigaciones.

A los cazadores se les da una *orden de búsqueda*, documento que suelen emplear para ampliar las investigaciones y anticiparse a las acciones. Mientras se encuentran de cacería o investigando, se da una versión falsa de las acciones de los agentes para no levantar sospechas entre el público en general.

Rupert Broderick y Aya Brea son los únicos dos agentes de MIST que trabajan solos y en su campo son los mejores. Podría decirse que tanto ellos como los demás agentes son caza recompensas ya que por cada criatura que eliminan les pagan una cantidad de dinero en forma de **Puntos de Recompensa** (Bounty Points: Bps de aquí en adelante) que se intercambian por dinero u otros objetos al finalizar las misiones. Para llevar una contabilización de las matanzas, cada agente lleva una lentilla en los ojos que confirma la muerte y asigna el bono a la cuenta del cazador. Cada lentilla, de alta tecnología, cuesta 10 mil dólares.

Debido a que el presupuesto es muy bajo para mantener al departamento de MIST, y siendo que el gobierno oculta la existencia de esta división del FBI, cada agente debe comprar los artículos que le ayudarán en sus tareas diarias. Sin embargo, su supervisor de área siempre hace gestiones para que se le permita a sus agentes emplear objetos o armas abandonadas o que encuentren en cadáveres, con la consigna de que si pertenecen a una división distinta del FBI, deberán devolverlos. Los artículos de consumo, como bebidas energizantes o tabletas analgésicas, podrán ser usadas; aunque si no se emplean, se podrán quedar con ellas o venderlas.

Notas Importantes Antes de Iniciar

Una de las finalidades de esta guía de **Parasite Eve II** es lograr que Aya Brea, nuestro personaje, descubra el origen del nuevo brote de criaturas neomitocondriales (NMC) que asolan a las ciudades de Estados Unidos de Norteamérica y además, que se logre la máxima puntuación yendo a lugares estratégicos. Esta mini guía es para lograr el final bueno, por lo que no se tomará en consideración ninguno de los otros finales.

Necesitas tener en mente que deberás seguir la guía al pie de la letra para alcanzar la máxima puntuación. **Se asume que ya jugaste PE II una vez, lo grabaste y que lo tienes en español.** Sin embargo, la guía puede ser de gran ayuda si es la primera vez que juegas. El objetivo final de la guía es que puedas lograr cosas que no supiste como adquirirlas la primera vez que jugaste.

Las letras de color verde te indican lo que puedes hacer para lograr la máxima puntuación posible en el juego. Si no lo deseas, puedes saltártelas, aunque no lo recomiendo. Las letras de color rojo son notas, consejos y advertencias para no caer en trampas o que un evento inesperado te atrape fuera de base.

Configura el control del PlayStation con el **modo B**. Y que Aya **corra**, no camine

Cuando comienzas el primer juego sólo posees **200 Bounty Points** (BP), pero no posees experiencia (Exp). El único poder mitocondrial que tienes es **Pirokinesis**. Como equipo solo portas el GPS, la Cazadora de cuero, la Tonfa, la Pistola M93R y un Tónico 2. Aya es más débil por lo que recibirá una carga importante de lesiones al combatir contra sus adversarios. A partir del juego 2, en modo de repetición (Replay), los enemigos son más fáciles de vencer. De hecho, salvo ciertas excepciones, me he llevado casi el 90% del juego empleando solo la **tonfa**. Es más tardado, pero más divertido.

Habrà ocasiones, y esto es importante, donde debes examinar dos o más veces un cadáver o un lugar en específico, como armarios, para que obtengas algo. Existen objetos ocultos de los que trataré de indicar su ubicación. Hay que tomar en cuenta que muchas veces encontrarás balas que te serán más útiles en la segunda mitad del juego.

En ciertos lugares de Dryfield hay retratos de personas famosas. Revísalos, léelos y anota los datos que ahí aparecen, ya que serán de utilidad posteriormente en el juego.

Repoblaciones

Existen ciertas acciones que detonan una repoblación de criaturas -como ocurre al darle la lata llena de gasolina a Gary Douglas o tras hablar con Pierce en el laboratorio del Refugio, por ejemplo. Es en esos momentos en que las áreas ya transitadas se vuelven a poblar de ANMCs que salieron de Dios sabe dónde. En los mapas puedes verificarlos porque las áreas se muestran en rojo. Si vamos por la máxima puntuación, deberemos eliminar a todas las criaturas en las secciones ANTES de ejecutar una acción importante y así, evitar una repoblación en zonas que anteriormente tenían criaturas pero que no fueron exterminadas en su momento. Cuando esto sucede no obtendremos el 100% de muertes. Hay áreas, sin embargo, donde no peleas contra criaturas sino contra aparatos, sin embargo, cuentan como batalla.

Penalizaciones

Como en otros juegos de video, existen penalizaciones al jugador cuando ejecuta una acción que se supone no debe hacer. Aunque en el juego, en una situación muy apretada, puedes cruzar una salida para escapar, el conteo final te lo toma como una **Huida de Aya** y es penalizada. Esto se debe a que este juego **no es un Survival Horror**, como **Silent Hill** o **Resident Evil**, juegos donde el objetivo es sobrevivir y/o terminar la misión a toda costa. Debemos recordar que Aya es una **cazadora** cuyo trabajo es eliminar criaturas NMC para ganarse el sustento. ¿Qué tipo de Cazadora sería si se la pasa huyendo de las criaturas que se supone debe exterminar? Además, si sales de un cuarto sin dar batalla, las criaturas seguirán ahí para cuando decidas regresar.

Controles

Mientras exploras:

TECLA ARRIBA:	Mueve a Aya hacia adelante
TECLA ABAJO:	Mueve a Aya hacia atrás
TECLA IZQUIERDA:	Giro a la izquierda
TECLA DERECHA:	Giro a la derecha
START:	Abre la ventana de menú principal
SELECT:	Abre el mapa GPS
CUADRO:	Abre la mira del arma, comienzo de batalla
CÍRCULO:	Presiona junto con las direccionales para correr. Cancela selecciones
X:	Selecciona objeto/ habla con otras personas/ recoge objetos, revisa
TRIÁNGULO:	Abre el sub menú de las energías parasitarias

Durante la batalla:

START:	Abre la ventana de objetos anexos
CUADRO:	Pulsa varias veces para cambiar el blanco de la mira
CÍRCULO:	Cancela los menús y los blancos
X:	Selecciona la energía parasitaria a usar
TRIÁNGULO:	Abre el sub menú de la energía parasitaria
R1:	Presiona para usar el ataque primario del arma cargada
R2:	Presiona para usar el ataque secundario del arma cargada

El Mapa

Como en casi todos los juegos de video, existen mapas que nos permiten conocer la ubicación actual del personaje y orientarlo hacia su destino. Parasite Eve II no es la excepción. Las áreas del mapa se van presentando conforme Aya entra a los cuartos. Un cuarto se define aquí, al igual que en otros juegos, como un área donde exista una entrada y una salida para el personaje principal. No tiene que ser forzosamente un cuarto de cuatro paredes, ni tampoco un área de batalla.

Al conseguir el mapa de la zona se podrán ver tanto las áreas visitadas como las que faltan por entrar. Existen lugares en los que requieres una llave o un password para poder acceder. En el juego, habrá cuartos en los que se necesite hacer algo importante previo al acceso. Cada piso o nivel tiene su mapa y con las flechas direccionales izquierda o derecha podremos navegar por los distintos mapas de la zona.



Los mapas se han dividido en cinco partes según las zonas de acción: La Torre Akropolis (dos áreas en este lugar, la principal y la pasarela), Dryfield, el Refugio, Neo Ark y el área peatonal. Cuando estamos en una de esas zonas, no podremos acceder a los mapas de las restantes. La zona del Helipuerto y la que ocupan los militares no son de importancia en virtud de que no se presentan batallas en ese lugar.

Aunque las zonas que están pobladas con criaturas se representan con el color rojo en los mapas, en ocasiones las NMCs se encuentran ocultas, por lo que no pueden ser vistas o detectadas si no hasta que Aya cruce ese lugar en particular. Un punto rojo indica el destino al que Aya debe llegar. Si en algún momento no recuerdas que hacer, pulsa SELECT para traer el mapa y después pulsa triángulo para obtener ayuda de Aya. Después de alguna acción o evento importante, el mensaje de ayuda cambiará actualizando el estado de las acciones de Aya según vaya progresando en la misión.

Guardado de Juego

El juego permite grabar la partida en todas las ocasiones donde se crea pertinente y hace un conteo de las veces. Yo recomiendo grabar en todas ellas, para curarnos en salud, pero que cada uno lo haga cuando lo vea oportuno. A diferencia de otros juegos, Parasite Eve II no penaliza al jugador por grabar mucho. Cuando llegues a un conteo de 99, los juegos subsecuentes no se contabilizarán a 100. Cada vez que grabas podrás obtener información actualizada acerca de los eventos y que ayudan a Aya en su misión.

Daño a Adversarios

Algunas veces repartirás un daño considerablemente mayor que el usual durante una batalla. Estos golpes son conocidos como **críticos** y son exhibidos con flashes de colores diversos que indican su naturaleza. Hay cuatro clases de golpes críticos:



Amarillo - Golpe crítico "aleatorio"

Estos se basan en las propiedades de algunas armas y tienen una probabilidad del 10 % de ocurrir. Distribuyen cerca del doble del daño regular. La oportunidad de aterrizar un golpe crítico aumenta mientras más cerca esté Aya del blanco.



Azul - Golpe Crítico debido a las debilidades

Algunos monstruos son particularmente débiles en contra de ciertos ataques específicos. El Fatty, por ejemplo, es vulnerable a los ataques por fuego. Si se usa un ataque correspondiente, por ejemplo una Energía Parasitaria adecuada, Aya distribuirá mayor daño en contra del monstruo que con un disparo de arma regular.



Verde - Golpe Crítico debido al tiempo

Estos tienen éxito cuando atinas a un monstruo en un tiempo preciso. El Glotón, por ejemplo, es vulnerable mientras absorbe cosas de su entorno con su gran hocico. Aya debe disparar al monstruo mientras tenga la boca abierta con la finalidad de infligir un daño mayor. Cronometrar los ataques correctamente está lejos de ser fácil, pero bien vale la pena practicar. Nuevamente, hay que observar a los adversarios y tirar del gatillo en el momento oportuno.



Púrpura - Golpe Crítico debido a partes del cuerpo vulnerables

Muchas criaturas tienen partes del cuerpo que son especialmente débiles en contra de nuestros ataques. Si por ejemplo, Aya golpea a un Stranger desde atrás, distribuirá un daño mucho mayor que con un ataque frontal. Estudia a los adversarios y haz uso de sus puntos débiles.

Energías Parasitarias

Aya Brea es la única agente de M.I.S.T. cazadora de NMCs con habilidades paranormales lo que le ha ganado ser conocida como el *bicho raro* de la fuerza y que nadie quiera trabajar con ella como compañera. Estas Energías Parasitarias fueron suprimidas, aunque no del todo erradicadas de su memoria. Por el contrario: están muy presentes. Sólo necesita acumular suficiente EXP (Puntos de Experiencia) en combate (éstos se adjudican automáticamente después de cada victoria) para reanimar la Energía Parasitaria de elección. Usar una Energía Parasitaria cuesta MP (Puntos Mitocondriales).

Aya comienza su misión con **30 MP** y pueden ser incrementados de manera temporal usando o habilitando ciertos equipos como chalecos o armaduras. Aya siempre recuperará una pequeña cantidad de MP después de la batalla. Como no se regenera con el paso del tiempo, Aya necesita llenar el resto de su MP con la ayuda de artículos específicos. Algunos chalecos, como la [Toga Monacal](#), generan una cantidad extra de MP a parte del que se regenera al terminar una batalla.

El buen uso de estas energías nos facilitará las cosas en el camino que tenemos por delante. Dado que Aya ha neutralizado la mayoría de su propia energía parasitaria hace años, al comienzo de la partida sólo puede utilizar el poder Pirokinesis. Al recobrar la "Experiencia" que va adquiriendo durante el juego, Aya puede recobrar nuevamente sus poderes parasitarios.

Las Energías Parasitarias en el primer juego son más costosas, es decir, requieres una cantidad elevada de experiencia para adquirirlas. Esto se compensa en el segundo juego (o Replay) donde las energías se compran con menos experiencia. Siempre es mejor revivir las energías cuando el nivel de MP está muy bajo. Revivirlas regala uno o varios puntos de MP dependiendo del nivel comprado.

La cantidad de experiencia ganada al final de la partida depende en gran medida de la **NO** Activación de algunas energías y permite acumular cierta cantidad que será llevada a la misión siguiente después de haber sido calculada por el [factor bono](#). Desafortunadamente, esto no es válido para la misión **Nightmare**, porque empiezas en cero. En los demás modos poseen un costo regular.

La rapidez de la emisión de cada energía depende de su tiempo de **ATP** (Adenosín Trifosfato) en virtud de que son las mitocondrias de Aya quienes la generan, y es mayor en el nivel 1. El tiempo de ATP va disminuyendo con cada nivel que se compre. Hay que agregar que con cada nivel que se compre de una energía en particular, esta van disminuyendo el **costo de emisión** (Cast Cost); por ejemplo, [Pirokinesis](#) cuesta 8 puntos de MP en nivel 1 y 6 puntos de MP en nivel 3.

Existen cuatro energías parasitarias extras, una en cada categoría: Inferno, Apobiosis, Extracción y Bola de Energía. Éstas solo pueden ser revividas cuando has comprado los dos primeros niveles de las energías por categoría.

Cuando no estás en combate, al presionar el triángulo en el control, verás un menú con las energías disponibles para ser empleadas y su costo en MP, pero no están activas en el momento. Solamente la energía de [Cura](#) es la única que se puede usar. Cuando entras en el modo de batalla, se habilitan todas las energías y con triángulo se pueden activar y con las flechas direccionales se puede elegir cuál energía usar contra los enemigos. El alcance de nuestro ataque se muestra cuando pulsamos triángulo y los enemigos se iluminan de verde. Si no sucede esto, significa que están demasiado lejos como para hacerles algún daño. Algunas energías no dependen de la distancia cuando están en nivel tres, pero otras sí, como [Plasma](#) y [Combustión](#).

Al momento de elegir cuál energía emplear, el tiempo del juego se detiene momentáneamente y no puedes ser atacado por los enemigos. Sin embargo, hay que tener en cuenta los tiempos de ATP, que es el tiempo que tarda en generarse la suficiente energía mitocondrial para la emisión de nuestro ataque. Es en este momento en que somos vulnerables y cualquier enemigo que nos ataque neutralizará nuestra maniobra. El tiempo de ATP se visualiza en la parte inferior de la pantalla mientras estamos en proceso de emitir alguna energía para defensa o ataque.

Algunos adversarios son más susceptibles a alguna energía parasitaria que otros, por ejemplo, los Fatties y los Divers son más vulnerables a las energías de Fuego.

Las energías parasitarias se dividen en cuatro grupos según su afinidad elemental: fuego, agua, aire y tierra. A continuación cito los distintos tipos.

* Fuego

Útil más como actividad de ataque.

Pirokinesis.

Es la energía con la que se comienza la partida. Aya dispara una bola de fuego. En nivel tres lanza tres bolas de fuego

Combustión

Una poderosa muralla de fuego saldrá de Aya, sólo si el enemigo está delante de ella será efectiva.

Infierno

En nivel tres toda la estancia donde se encuentra Aya comenzará a arder y los enemigos alrededor son inmolados.

* Agua

Son energías cuya finalidad es la defensa.

Metabolismo

Cura y previene los estados alterados.

Cura

Recupera la vida.

Extracción

Extrae la energía vital de los enemigos y se transmiten al cuerpo de Aya

* Aire

Necrosis

Una ola de electricidad sale de Aya y dañará a todo enemigo que se encuentre cerca.

Plasma

Una fuerte vibración confundirá a los enemigos cercanos a nuestra protagonista.

Apobiosis

Paraliza a los enemigos dentro del rango de alcance. En nivel tres paraliza a los enemigos que haya en pantalla y fuera de cuadro. Algunos enemigos son tan susceptibles a este ataque que son literalmente reducidos a sus moléculas esenciales al instante.

* Tierra

Anticuerpo

Se reduce el daño recibido.

Tiro Energizado

Energiza e incrementa la capacidad de daño de las balas. Este poder se hace extensivo a la **tonfa**.

Bola de energía

Una poderosa bola de energía sale de Aya golpeando lo que haya por delante y detrás. Tres bolas en el tercer nivel.

CAPÍTULO I

MIST: El Cuartel General

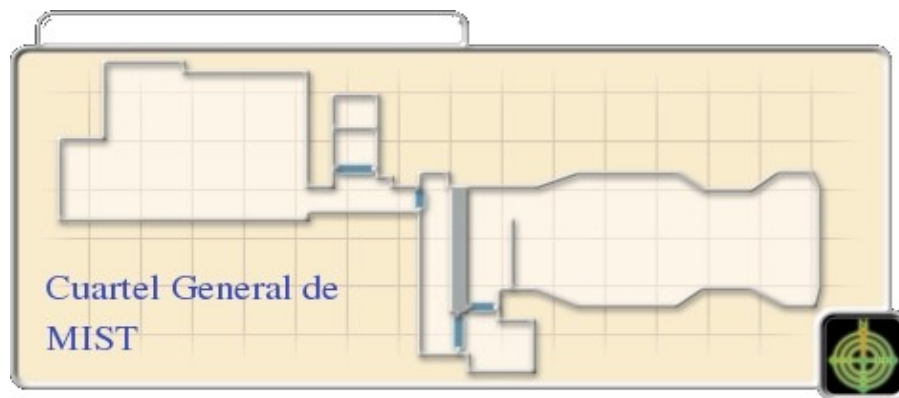
Por mí se va a la ciudad doliente,
por mí se va al dolor eterno,
por mí se va con la gente que se ha perdido.

Infierno de Dante; Canto III, 1

Manual de Procedimiento

La existencia de la *Neomitocondria* sigue manteniéndose en estricto secreto. Por lo tanto, cuando MIST se pone en acción suele darse al público una versión falsa de los hechos. En el caso actual, se supone que Aya está tras la huella de un asesino en fuga.

- 4 de Septiembre del 2000, 08:18 PM Cuartel General de MIST, Los Angeles



Aya comienza la misión en la sala de entrenamiento y está practicando un poco con su arma. Pierce te da la opción de seguir entrenando si así lo deseas. Es bastante recomendable, ya que de esta manera te familiarizarás con las armas y con la técnica de combate. Existen cinco niveles con una dificultad progresiva. Si logras hacer las mejores puntuaciones deberás pasar por caja, o sea por la armería, donde Jodie te recompensará como es debido.

Practica en el Nivel 1 para que te dé 200 BP y Balas hydra –Requieres 9300 Puntos

Practica en el Nivel 2 para que te dé 200 BP y una Solución de Ringer –Requieres 16500 Puntos

Practica en el Nivel 3 para que te dé 200 BP y las Gafas de Cazador –Requieres 56000 Puntos.

Nota: Si por alguna razón no logras el regalo la primera vez, ya no lo recibirás después, aunque repitas el entrenamiento. Sería mejor reiniciar el juego.

Consejo: Antes de entrenarte, sería preferible grabar la partida en el teléfono que se encuentra en el estacionamiento de MIST. De este modo, si no recibes premio debido a que no lograste los puntos mínimos puedes traer la partida grabada.

Es bien sabido que la mitocondria es el organelo celular encargado de generar energía en las célula de los seres vivos. Casi cada criatura viva en la Tierra hospeda mitocondrias. En la prehistoria estas diminutas centrales de energía biológicas fueron organismos independientes. Después, en una oportunidad, se fusionaron con organismos que albergan células, entrando en una relación simbiótica. Las células evolucionaron con dos diferentes tipos de ácido desoxirribonucleico (ADN).

En los últimos tiempos, la neomitocondria ha desarrollado una conciencia propia. Ahora, asumiendo el control de un ser viviente, se transforman en un implacable asesino sediento de sangre. Ha surgido recientemente la información de que este proceso es irreversible. Esto quiere decir que todos los agentes en M.I.S.T deben eliminar a cada criatura invadida por neomitocondrias.



Pierce, quien estaba a servicio los controles de la práctica de tiro, recibió noticias para Aya. Recién había hablado con Hal, el agente supervisor Baldwin - y le mencionó a ella que el infierno había puesto una sucursal en la Torre Akropolis, en el centro de Los Angeles. Un equipo SWAT había sido enviado allí, por lo que la situación es seria. Jodie ya había hecho subir el coche de Aya a la salida del estacionamiento.

No inicies misión si no logras al menos las [Gafas de Cazador](#). Para saber si has ganado algo, ve al Arsenal con Jodie y ella te preguntará si quieres llevártelo o prefieres que te lo guarde. Elige que te los guarde. Esto es debido a que existen más objetos en la torre Akropolis de los que puedes portar.

Consejo: De preferencia, no te entrenes hasta llegar de la primera misión en la Torre Akropolis.

Frente a la camioneta de Pierce hay una estantería con cajas de medicinas, revísala para recibir un Tónico 3. Después de volver de la Torre Akropolis vuelve a revisar ese mismo lugar.

Nota: En el primer juego, si es que deseas entrenarte en el campo de tiro, solo tienes disponible la M39R. Es un poco más difícil lograr un buen puntaje con esta arma.

Ya que estés listo dirígete al garaje y da el visto bueno a Pierce para partir en el sedán a tu misión.

Si hablas de nuevo con Pierce justo después de que te avisa de la misión, Aya le contará acerca de su hermana Maya.

CAPITULO II

La Misión Torre Akropolis

Perded toda esperanza quien
atraviese mis puertas
Infierno de Dante; Canto III, 9

- 4 de Septiembre del 2000, 08:56 pm
Torre Akropolis, Los Angeles



Tras una excelente escena mezcla de cinemática y juego, podrás manejar a Aya. Acércate al edificio y entra en él. Los cadáveres de una multitud de policías del equipo SWAT están desparramados por todas las estancias.

Examina 2 veces el cadáver del policía bajo el anuncio MÁGNUM (hacia la izquierda de por donde entró Aya). Detrás de ti, a espaldas de la estatua con la espada (el héroe mitológico Perseo), hay un mapa del área.

Bajando las primeras escaleras examina el cuerpo frente a la caja de municiones. Por alguna razón, solamente en ese lugar, el juego te dice como bajar escaleras. Contesta el teléfono y graba. No contestes si no lo deseas.

Atraviesa las puertas de cristal al lado del teléfono. Verás un policía SWAT oculto detrás de una máquina expendedora de refrescos que te pone al tanto de la situación y te dará la [llave de la Cafetería](#). Ve directo a ese lugar. Al llegar verás a un policía siendo merendado vivo por un **stranger**. De hecho, si observas bien, al SWAT le falta un brazo. Aunque mates a la bestia, y sin importar lo que hagas, el policía no vivirá para ver otro día.

Entras a la cafetería y Aya ve a una chica con aire de solemnidad sentada tranquilamente en la mesa, leyendo una revista científica. Nuestra chica se alegra de que todavía quede algún superviviente en aquel infierno. Aya se acerca para ver como está y le dice que está ahí para rescatarla. ¡De repente, la dulce nerd se transforma en un ANMC! en una de las mejores y más logradas cinemáticas del juego. La música y los efectos sonoros que ambientan la escena son de fábula.

La estrategia es harto sencilla ya que realmente no es una pelea principal. Ella es un **Stranger** que se entrampó en medio de las Etapas 2 y 3. Simplemente dispara con el **M93R** y espera a que caiga. Como veremos más adelante en el juego (cuando estemos en Dryfield), a los strangers les gusta metamorfosearse en mujeres.

Como se “supone” que esta es la segunda vez que juegas, es fácil derrotarla a tonfazos. Pero si sientes que es mucho para ti, o no tienes la suficiente experiencia, tan pronto como entres en Modo de Batalla, da media vuelta y corre hacia la puerta por donde entraste, pero métete detrás de la mesa a la derecha de la pantalla, poniéndote a medio camino entre la puerta y la esquina cercana a la mesa. El Jefe se quedará atorado tratando de atravesar ridículamente la mesa y no alcanzará a llegar a ti. Simplemente dispara hasta que la criatura caiga herida. Si ella se desliza alrededor de la mesa, simplemente muévete al otro lado del cuarto detrás de otra mesa.

Tras derribarla, revisa la mesa para recoger la revista **MENDEL**. Léela porque vienen datos que usarás en la segunda parte del juego. Revisa el cuerpo de la criatura y recogerás el **implante**. El ser se levantará y Rupert entrará y salvará el día. Ambos se extrañan por el tipo de criatura que acaban de vencer.

Al salir de la Cafetería aparecen 2 Strangers que caen literalmente del cielo, pero estos son de menor estatura. Muertos estos, ve al teléfono a reportar a Baldwin. Éste te dirá que la policía ha autorizado utilizar el armamento abandonado, lo que significa que deberás registrar los cadáveres para recoger su arma. Baldwin te comunica con Pierce que habla un rato contigo.

Nota: El juego no continúa si no llamas a la base. A partir de este momento todas las entradas estarán cerradas.

Baja por las escaleras del lado este y abre la puerta de reja metálica.

Nota: Esta puerta estará cerrada hasta no llamar por teléfono.

Ya estando adentro, antes de rodear completamente la fuente de Poseidón, verás a la derecha un árbol con hojas rojas.

Examina el árbol y entra por un pequeño camino que por ahí se abre. Encuentra la caja de SWAT escondida y se te obsequiará una cápsula de proteína.

Adyacente a la fuente hay una entrada y cerca de la puerta hay un cesto de basura que debes revisar. Aunque puedes atravesar la puerta, recomiendo que no lo hagas ya que tendrías que regresar todo el camino debido a que la reja de entrada está cerrada por dentro. Acércate a la Fuente de Poseidón y examínala 3 veces. Aya dirá que hay algo en el fondo pero no puede distinguir nada. Por el momento mantén este lugar en la mente. Del lado izquierdo de la fuente hay una puerta de reja cerrada (que mencioné antes). Ábrela y retoma el camino a la cafetería.

Atraviesa la puerta y dentro de la cocina hay un Stranger comiéndose a un oficial de SWAT. Mátaalo y revisa el cadáver y el refrigerador que está al fondo. Sal y al final del pasillo hay una caja en la pared derecha, ábrela y toma la **llave azul**.

Entra al Cuarto de Vigilancia y usa la llave en un módulo. Se abrirán las puertas de la escalera mecánica. Al fondo se encuentra un monitor emplazado en un dispositivo que controla el sistema de vigilancia del hotel.

Si revisas el tablero verás una imagen muy oscura. Al lado izquierdo de la pantalla hay dos botones; pulsa el que porta el signo de suma (+) para incrementar la luminosidad. Debajo de la pantalla hay 6 botones que al pulsarlos cambia la vista de las cámaras. Pulsando el botón número tres Aya podrá ver a Rupert caminando en el área de la Fuente. Al pulsar el cuarto botón Aya verá a un policía SWAT que en realidad es un sujeto disfrazado según se menciona más adelante en el juego.

Indaga un poco más por el lugar y verás como en el tablón está el primer puzzle del juego. Hay tres notas musicales con los números 1, 2, 3, debajo de éstas hay tres más con interrogaciones, la solución no es difícil: **5,6,1** son los dígitos que deberás de introducir en un puente más adelante en el juego. Sal por la puerta.

Sal por la reja del lado derecho y ve al área de las escaleras eléctricas. En el mirador hay dos strangers que acaban de asesinar a un oficial de SWAT. Venga su muerte convirtiendo en fiambre a las criaturas. Revisa el cadáver del policía, retírale el [chaleco táctico](#) y pónelo.

Coloca en los bolsillos lo que requieras usar: [Tónico 1](#), un [spray](#) y [agua de MP1](#) de preferencia. El chaleco incrementa tu HP en 50 y cada vez que terminas una batalla permite recuperar HP y MP.

Usamos las escaleras mecánicas. [Al salir de las escaleras hay una garita al frente y un poco a la izquierda de Aya. Ábrela y obtendrás 4 granadas.](#) Después de fregar a los Fatties se escuchan disparos provenientes de la capilla. No entres al lugar y dirígete primero al fondo y verás a otro SWAT muerto. Recoge la metralleta y colócala en uno de los bolsillos del Chaleco. Cuando lo hayas hecho DEBES ponerle balas, es decir, la eliges y pulsas X, después eliges del menú la opción CARGAR.

Nota: Cada arma que pongas en los bolsillos del chaleco como Attachment deberás cargarla de balas, ya que si te olvidas, estando en batalla sí la podrás cambiar, pero el arma no tendrá balas para poder matar al enemigo. En batalla no podrás cargar el arma hasta que esta termine. Sorry.

Consejo: Yo nunca he usado la metralleta. Gasta muchas balas inútilmente.

Entra a la Iglesia y verás a Rupert luchar contra un Gólem llamado **No. 9**. Cuando finalice la escena, toma la [llave roja](#) del suelo. En el presidio hay un manuscrito llamado "*El Libro de los Lamentos*". [Puedes leerlo si lo deseas.](#)

Encamínate a la puerta al lado de las bancas de la capilla y Aya escuchará ruidos extraños al otro lado de la puerta. Crúzala y pasa al jardín de la azotea. Aya espíará a un sujeto (el mismo que viste en los monitores de vigilancia) que habla por radio. Al finalizar la cinemática dirígete a la estatua con el busto del dueño del hotel. Examinando la estatua, Aya se enterará que el sujeto patrocinaba investigaciones en biotecnología. Rodea la estatua y trata de abrir la puerta por donde salió el hombre disfrazado de SWAT. Examina la puerta otra vez y recoge la [Tarjeta Negra](#). Al querer regresar a la capilla aparecen orugas verdes.

NOTA: Si abandonas el cuarto del jardín, ya NO podrás recoger la Tarjeta Negra posteriormente. Es de vital importancia obtenerla ya que la requerirás más adelante en el juego.

Parte opcional

Puedes atravesar la valla de reja metálica frente a la capilla y seguir el camino para terminar la misión o si quieres la puntuación máxima, entonces continúa con lo siguiente.

Ve al teléfono a reportar a Baldwin y a grabar. Luego encamínate a la cafetería y en la sala de seguridad usa la [llave roja](#) pero ahora en el orificio "B". Una cinemática muestra que la Fuente de Poseidón deja de funcionar.

Ve a donde esta la fuente y examínala. Recoge la **pistola lanzagranadas** del SWAT muerto bajo el agua. Los Fatties que acabas de vencer te debieron dar 4 granadas.

Consejo: Si te falta espacio, deshazte de lo inservible (Sedantes, antídotos, etc) para hacer más espacio.

Consejo: Si en algún punto recibes las balas HYDRA es imperativo que las poseas prioritariamente, incluso si esto implica deshacerte de un [Tónico 1](#).

Regresa a la zona de la Capilla. Ve al lugar donde recogiste la Tarjeta Negra y elimina las mariposas y las orugas. Sal del lugar y entra por la valla rota y acércate al panel del puente. Introduce la clave que se ve en la figura.



Recuerda recargar el arma. Compra, si no lo has hecho ya, [Tiro Energizado](#). Cuando el puente termine de subir, aparecerán 3 pirañas eléctricas sofocándose. Sólo requieres pisotearlas. Curiosamente éstas requieren de 3 a 4 tonfazos, mientras que un pisotón las hace jalea maloliente fácilmente.

Nota: Si cruzas por el agua sin subir el puente, las pirañas terminarán por electrocutar a Aya. 4 de cada 10 ocasiones en el juego de inicio podrás cruzar al otro lado: *Ergo, no te arriesgues.*

Coloca el [Spray](#) en el bolsillo pero NO uses la munición [Hydra](#) en tu arma, ésta la usarás más adelante en el juego.

Al querer cruzar la puerta, Aya escucha tan tremendo golpe que el metal se abolla completamente. Del otro lado verás a un Stranger mal herido al que debes darle el tiro de gracia. En esa área habrá más bombas. Deberás dirigirte al Helipuerto. Subiendo la primeras escaleras verás un teléfono donde grabar. Sales al exterior del edificio. Encamínate al final y antes de dar vuelta en la esquina, asegúrate de tener en la mano el [lanzagranadas](#), un [Spray](#) y la pistola en el bolsillo de la chaqueta. Regresa por donde viniste y te saldrá al paso **Nº 9**, el primer jefe de esta etapa. Éste sujeto es un pesado.

Al iniciar el combate, activa el [Tiro Energizado](#), inmediatamente después usa el [Spray](#) para inmovilizar a Nº 9. Dispara con el arsenal de que dispongas. Trata de evitar los machetazos ya que quitan mucha vitalidad. Cuando se termine la ronda y Nº 9 se esté recuperando lanza [Pirokinesis](#). También dispara en dirección a los cables de alta tensión cuando Nº 9 pase por su lado.

NOTA: Nunca podrás ponerte a espaldas de él. Cerca del hueco del Ascensor hay un cable y una tubería de vapor. Debes dispararle dos veces a esa zona. Para ese momento Nº 9 está ya casi derrotado.

En virtud de que no puedes matarlo, sólo sube al Helipuerto para finalizar la jornada. Verás una buena cinemática. Para conocer más detalles, puedes visitar la [Sección de Enemigos](#).

NOTA: Después de pelear con Nº 9, ya no puedes regresar a los niveles anteriores.

Si no dejaste criatura viva y tus padres no te han pedido que saques la basura deberás llevar...

Victorias: 24
Porcentaje: 07.36%

**- 5 de Septiembre del 2000, 01:44 am
Cuartel General de MIST, Los Angeles**

Después que el edificio Akropolis es destruido en parte, un helicóptero rescata a Rupert y a Aya y ambos se dirigen a los cuarteles de MIST. "HAL" Baldwin documenta con la ayuda de un periódico sensacionalista, los sucesos que están acaeciendo en un poblado desértico. Ni siquiera te has puesto a descansar de la tarea anterior cuando el jefe te facilita cuatro archivos de carácter confidencial y te encomienda tu siguiente misión. Rupert está herido y Baldwin le ordena descansar.

Lo que no sabe Aya es que esta tarea es la más importante de su carrera.

Antes de partir al desierto de Mojave, Pierce le menciona a Aya que el implante que recuperó de la criatura tenía granos de arena proveniente de ese desierto, por lo que la chica piensa que su nueva misión está relacionada con el asunto actual del brote neo-mitocondrial. Tras hablar con Pierce, Aya tendrá la oportunidad de practicar por última vez en la galería de tiro y adquirir de Jodie alguna que otra arma u objeto útil.

Yo recomiendo comprar el [rifle de asalto](#) para usarlo en la práctica de tiro (tienes los BPs necesarios para adquirirlo), ya que permite ganar más fácilmente los premios. Si ganaste algo en la práctica de tiro la buena de Jodie te preguntará qué hacer con las cosas. Dile que te las ponga en el carro.

Advertencia: Si se te olvida pedirle a Jodie lo que ganaste, ya no podrás recibirlos cuando partas hacia Dryfield. Sorry.

Hay que recordar que las cosas que obtuvimos en la Torre Akropolis no eran de nuestra propiedad, por lo que el Jefe HAL tuvo que retornarlas a sus legítimos dueños. Pero no te preocupes, más adelante en el juego tendrás la posibilidad de recuperar artículos iguales.

[Revisa el estante del fondo del estacionamiento de MIST para recibir más tónico.](#)

Compra aparte uno o dos [sprays](#). Con ellos puedes paralizar criaturas y terminar con ellas sin recibir tanto daño. Una vez que el maletero del auto esté cargadito le das el OK a Pierce y éste te abrirá la puerta.

Nota: Si cambias de armadura y te falta una cierta cantidad de MP para llenar totalmente la capacidad de la misma, después del entrenamiento, si ganaste algo, se te restituirá al máximo.

CAPITULO III

La Visita al Poblado de Dryfield

Es bueno que el temor sea aquí dejado
y aquí la cobardía quede muerta.

Infierno de Dante; Canto III, 14

**- 5 de Septiembre del 2000, 12:13 pm.
Desierto de Mojave, Nevada**

Dryfield es un poblado en medio del desierto que a aparentemente ha sido abandonado. Parece un pueblo fantasma. Y en verdad lo es. Todos los habitantes parecen haberse ido dejando todo atrás. Aunque da la apariencia de normalidad, la realidad es que hay algo más en este pueblo además del calor insoportable.

Equípate, antes que nada, con la caja de municiones que está al lado del coche de Aya. Guarda en el portaequipaje la tonfa, el GPS y aquello que no necesites. Inspeccionamos el sitio. Hay una tienda de nombre *Jack Cactus* pero su puerta se encuentra cerrada. Si miras a través de la ventana del local, Aya hará un comentario. A un lado de la puerta verás un teléfono de *Asteroid Bell* para grabar. Sería bueno que te vayas familiarizando con el mapa del lugar ya que todo el resto del CD 1 lo pasarás en este lugar.



Nota: En la cajuela del sedán de Aya, ve guardando los bolsos de cintura que vayas encontrando. Y solamente allí, porque más adelante en el juego los necesitarás.

Cruza la verja para llegar a la Calle Principal. Aquí encontrarás al primer enemigo: un **Chaser**. Puede ser fácilmente eliminado con la **M39R**, siempre tratando de evitar sus embestidas. Cerca del cuarto 4, a un lado de la expendedora de hielo, hay una entrada. Aunque no tiene utilidad en este momento, ten en la mente la expendedora de hielo.

Tras cruzar la entradita al lado de la expendedora de hielo, acércate a la NORIA y revísala. Mata a los murciélagos. Si vuelves a revisar la noria Aya escuchará el rugido de "algo" que habita en las profundidades. Algo tan horrible y espantoso que tal vez no sepa distinguir entre la carne comestible y el material incomedible. Sigue hasta el fondo donde hay una caja oscura y recoge el **Tónico 1**.

Cruza la puerta del taller. En el garaje encontrarás un auto blanco montado en una plataforma levadiza. Hay otra puerta aquí, pero está cerrada por fuera. Rodea la plataforma hasta ver un conmutador donde deberás mover el **Disyuntor**. Retorna al panel con la luz amarilla encendida y tres botones frente a la puerta por donde entraste y después acciona: arriba, girar. Ahora puedes abrir la puerta de la verja metálica y apretar el botón rojo contiguo a la puerta de acero. Es importante revisar la cajuela del auto en la plataforma para recoger **Cartuchos Slug** para la escopeta. Vuelve al control y pulsa: arriba, girar. El camino está libre, ahora puedes pasar por la verja metálica y entrar por la puerta de acero.

Aya conocerá a un sobreviviente: **Gary Douglas** quien se sorprende que después de haber pedido un contingente para ayudarlo a eliminar a las criaturas solo le envíen una mujer. Después de una animada charla, él te dará la llave de la **habitación 6**. Regresa a la calle principal por donde entraste, ya que Gary no te permite cruzar la otra puerta en el garaje.

Por el camino saldrán **escorpiones**. No hay que preocuparse por el veneno inyectado con los agujones porque el chaleco de Aya protege contra las toxinas. ¿Cómo es que un chaleco tiene tal protección? Es un misterio videojueguil.

Revisa el cuarto baño de la habitación 1 y aparecerán dos **Sucklers óseos**. La mejor manera de eliminarlos es con un tiro de la pistola o empleando **plasma**. La onda expansiva de su explosión mata a su compañero. Pero esa misma onda daña la suave y blanca piel de las piernas de Aya si está muy cerca, lo que sería un desperdicio.

Después de eliminarlos entra en el cuarto 2 y cuando hayas matado a los Strangers, dirígete al baño, **revisa la cesta de basura y el armario (2 veces)**. Sal de aquí y atraviesa la reja metálica para pasar al área de Aparcamiento. Hay dos Chasers.

Nota: En los cuartos del Motel hay retratos de personas famosas. Sería bueno que vayas anotando las fechas de nacimiento y de muerte.

Más allá de las escaleras esta el Sanitario Público (con puerta verde), entra y elimina al Stranger hembra. Si examinas el lavadero, Aya hará un comentario. En la pared del Sanitario, además de un graffiti que dice "**hasta mañana**", puedes leer una especie de acertijo que deberás anotar en una libreta:

Adivina, adivinador:

Varios teléfonos hay en este lugar,

no son difíciles de contar

Cuando hayas adivinado, continúa.

En el cuarto sin sol donde el topo mora,

el zumo rojo espera su hora.

Saliendo, sube las escalinatas. Una vez dentro del cuarto 6, guarda el exceso de cosas del inventario en la cómoda. Guarda los **Cartuchos SLUG**. Coloca en los bolsillos del chaleco un resplandor y un spray y sal al balcón. Presencia una mini escena con la Torre del Agua de fondo y alguien arriba.

Baja por la escalerilla y rodea toda la malla en busca de una palanca que permita que se abra la puerta de reja electrónica. Verás a dos Chasers que están escarbado para pasar por debajo de la reja. Estos dos son realmente débiles. Si posees suficiente EXP (Experiencia) activa **Tiro Energizado**, cuando salgan los Chasers, úsalo para vencerlos. Cuando actives la palanca para abrir la puerta, rodea de nuevo la reja y te atropellarán dos chasers. Entra al área de la torre de agua y pelearás con varios que utilizan la fosa abierta por sus dos amigos para entrar a pelear con Aya.

La estrategia:

- Mata a los dos primeros.
- Baja la palanca y rodea la estructura. Colócate cerca de la fosa que estaban cavando los Chasers.
- Activa **Tiro Energizado**, apunta y dispara para matar a los otros dos. Uno se ve al fondo, pero el otro está fuera de cuadro. Regresa y activa la palanca otra vez. Haz lo mismo, solo que esta vez hay un solo ANMC.
- Muerto este último regresa a la palanca. Actívala.
- Dale toda la vuelta a la estructura y entra por la puerta que se abrió.
- Activa rápidamente Tiro Energizado y dispara a cada Chaser que vaya entrando, algunos 3. Puedes emplear **Pirokinesis** para facilitar la batalla.

Sube por la escalerilla y Aya conocerá a **Kyle Madigan**. Una vez haya terminado la charla, Kyle se marchará. Al terminar la cinemática, observa la caja empotrada en el tanque. Antes de bajar, aprovecha para subir al tanque de agua. Con el sonido de moscas volando, encontrarás al dueño del bar, muerto y sin cerebro (literalmente). Arrebata la llave del bar y el tónico del cadáver y baja por la escalera. Utiliza la palanca para abrir la verja y baja. Cuidado, hay escorpiones esperando bajo la tierra.

Dentro del bar, revisa a la derecha de Aya el locker de los dependientes y después coge el **imán de Coca-Cola** del refrigerador. El imán lo utilizas en la rejilla abajo a la izquierda de la puerta del garaje tras el largo pasillo frente de la Torre del Agua. Cruza la puerta.

Si vas por la puntuación máxima entra al bar. Derriba a tiros a los Sucklers y remátalos. Dentro del área del sanitario hay un mapa de la zona.

Regresa al área de la torre de agua, frente a la reja corrediza hay una entrada. Dentro, hay un nuevo Chaser llamado "el Señor de los Cielos" porque de ahí es de donde te cae. Usa el Spray para paralizarlo y llénalo de plomo. Timbra y te contestará Douglas. Te pide recoger la llave del taller. Usa el imán para recoger la llave que está en la rejilla hacia la izquierda y abajo de Aya.

Puedes regresar al bar para revisar el refrigerador que está a lado de la puerta para recibir una lata del refresco patrocinador del juego: Coca-Cola.

Dirígete a las escaleras y entra al cuarto 6 de nuevo. Mata a las criaturas que aparecen repoblando en el mapa.

Tras terminar la matanza de monstruos, ve al garage y cruza la puerta que Gary no permitía que usaras. Aya conocerá a Flint, el perro maravilla (al final del documento sabrás porqué lo bauticé así), y él te guiará al remolque de Gary, quien aparte de vender armas ilegales te informará del **refugio** si le preguntas. Mientras charlas con Gary, Aya escucha a una mujer gritar y desea investigar.

Consejo: NO compres la escopeta de Gary, porque luego recogerás una en el arsenal del Refugio si es que no olvidaste recoger la Tarjeta Negra.

Más consejo: Siempre revisa dos o tres veces las zonas con la X del control. Hay veces, por ejemplo, que Gary requiere que hables más de una vez con él.

Compra la pistola **P08** y colócala en tu inventario. Graba.

Si todo ha ido bien y no ha caído un meteorito...

Victorias: 49
Porcentaje: 15.03%

La Casa Abandonada



El perro Flint te guiará. Cerca de la puerta del garaje está un **Rollo de cable** que deberás recoger. Pero tendrás que pelear con escorpiones. Coloca el resplandor en el bolsillo del chaleco. Compra lo que puedas de **Necrosis**. Después, desciende por el hueco de la noria con la ayuda del cable. Sigue por el pasillo y antes de dar la vuelta te topará con **Murciélagos**.

Al final del pasillo cruza una puerta de reja y hacia la izquierda enciende las luces con un interruptor empotrado en la roca. Regresa al lugar por donde entraste a la Noria y revisa una rajadura en la pared a la izquierda de Aya y obtén el **Bote de Proteína**. **Puedes usar las**

Proteínas para reponer HP y agregar 5 puntos más. Es buena idea que vayas a grabar ya que, cruzando la reja y avanzando por el caminito, aparecerá un nuevo enemigo.

Consejo: de preferencia usa las proteínas cuando te quede muy poca HP. Aunque, cuando ya domines bien el juego, no las necesitarás. Al final dan una buena cantidad de puntos.

Vuelve al lugar del interruptor y avanza para ver que aparecerá un **Stalker**. Rápidamente usa el spray. Lo deberás envenenar usando Necrosis y huye hacia el final del pasillo, giras a la derecha y corres hasta encontrar una puerta al lado izquierdo de Aya. Ponte en el resquicio y espera a que el NMC pase. Escucha el sonido que emite la criatura después de pasar frente a la puerta. Hay un momento cuando los sonidos se oyen muy juntos unos de otros, lo que significa que la criatura dio media vuelta. Lo siguientes sonidos vuelven a su patrón normal, cuenta 3 o 4 y A) dispara o B) vuelve a tirar Necrosis. Un sonido de SPLASH indica que SPIDEY subió a adherirse al techo (o descendió de él).

Cerca de las escaleras de mano hay otro interruptor. Acciónalo. Entra por la puerta del lugar donde te ocultaste del Stalker y mata a los bichos (ratas ponzoñosas y murciélagos).

Frente a la mesa de juego hay un estante de armas. Examínala varias veces hasta que te dé el **cargador caracol**. Úsalo para armar la **P08**. (Esta arma es de utilidad porque atinas tiros críticos y regresa BPs al final del juego).

Nota: NO puedes recoger el cargador si no compraste la P08.

Revisa detrás de las barricas de vino para ver una caja donde hay un Resplandor. Si quieres ver el acertijo, debes salir del cuarto, apagar la luz, entrar nuevamente y revisar la barrica cerca de la caja. Posteriormente sal al pasillo.

Adivina, adivinador.

Un baño público hay en este lugar;

sus orinales has de contar.

Cuando hayas adivinado, continúa.

Ve al lugar de sol brillante en la casa sin habitante.

Subimos por las escaleras que dirigen hasta la tienda. Verás unos Sucklers rojos, da media vuelta y regresa un poco al pasillo y activa el **resplandor**.

NOTA: Cada vez que recibas balas Hydra, guárdalas en el armario del cuarto 6.

Examina los dos extremos de la línea de refrigeradores. Aprovecha para abrir la puerta cercana al coche. Sal de la tienda para dejar en el sedán las cosas que no necesitas. Entra a la tienda de nuevo.

Saliendo por la puerta que está al lado del refrigerador estarás en el callejón (hay dos Chasers), entra a la tienda de regalos Indios "Sacred Mesa". Detrás de la caja registradora hay un [bolso de cintura](#). Guarda el bolso en el Sedán de Aya. Al final del callejón, cerca de la puerta de la casa, hay dos barriles. [Revísalos dos veces para recibir Cartuchos Firefly \(he ahí una prueba de que debes revisar más de dos veces las zonas\)](#).

NOTA: Siempre guarda en el sedán las cosas de mayor potencia y valor: MP2, Tónico 2 (porque las necesitarás después) y quédate con las versiones débiles.

Entra por la segunda puerta y examina el armario hasta que veas que está atornillado a la pared. No puedes hacer nada aquí, así que no hay más que regresar con Douglas para que te dé autorización de usar una [llave inglesa](#), él no la tendrá pero le indicará a Aya que use las herramientas del garaje. Dirige tus pasos hacia allá.

NOTA: La primera vez que pasas por el garaje no puedes recoger la llave inglesa sin antes haber hablado con Douglas y que él mismo te la preste.

Con la herramienta en tu poder llega a la entrada de la tienda y ve a la casa en ruinas. De algún modo mágico y sin utilizar la herramienta más adecuada, que sería un destornillador, Aya Brea será capaz de destornillar el armario con la llave inglesa (otro misterio videojueguil). Regresa a donde el carro y graba en el teléfono. Hecho último, regresa a la casa y cruza por el agujero. Estás en una especie de pasillo. No cruces el umbral al siguiente cuarto hasta no ver si tienes [Anticuerpo](#), caso contrario cómpralo. Coloca en un bolsillo un [tónico MP1](#).

Al cruzar el agujero en la pared hay un espacio muy pequeño entre los dos cuartos. Antes de entrar al siguiente cuarto, a la derecha de Aya, en la ventana, esta un tercer acertijo:

Adivina, adivinador.

En medio del cuarto sin sol, hay barriles. ¿Cuántos son?

Cuando hayas adivinado, continúa.

*Busca en el cuarto con la pintura del chico de muerte prematura,
y mírate la cara sin premura.*

Advertencia: Si pasas al siguiente cuarto, ya no podrás leer el acertijo.

Entrando al cuarto, una mujer, con vestimenta de servicio doméstico, se acerca a ti en busca de ayuda. Aya observa mientras la mujer se desangra y muere a sus pies. Después de la cinemática, N° 9 te espera de nuevo.

La táctica a seguir es fácil, aléjate de él hacia la pared y rápidamente carga [Tiro Energizado](#) y [Anticuerpo](#). Vacía tus cargadores, corre hacia la pared contraria y así sucesivamente hasta que deje de pelear. Nota que dije "*hasta que deje de pelear*", porque en realidad no lo mataste, simplemente quedó herido y se marchó. Puedes también esperar a que lance su estocada para emitir Pirokinesis y así, bajarle más puntos.

NOTA: No sirven los Sprays con N° 9.

Consejo: N° 9 baja la guardia justo después de tirar un sablazo. Cuando lo haga y falle, descarga Pirokinesis.

Tras la cinemática, comienza el siguiente round. Aya está desmayada y despertará en compañía de alguien inesperado.

La Noche de Dryfield

Veremos una cinemática donde una chiquilla está atada a una cama de hospital. Con poderes extraordinarios, la niña hace estallar las lamparas que están encima de ella. Se deshace de sus ataduras y sale de la cama. La luna hace su aparición en el pequeño poblado desértico y con ella, nuevos desafíos que pondrán a prueba las habilidades de cazadora de Aya.

Acércate a una de las ventanas por donde chorrea la luz de la luna y examínala. Aya mencionará algo acerca de la luna y podrás deducir en esa frase un número que te será útil más adelante.

Acompañada de Kyle, Aya deberá eliminar a las criaturas que se hacen visibles. Entra por las puertas de los locales. Hay que tener cuidado porque Kyle puede recibir daño también. Si el muere, terminará la aventura. ¿Porqué esto es así? Se debe más que nada a que Kyle tiene aportaciones mayores a la trama en la segunda parte del juego y juega un papel importante al final.

Al llegar a la tienda sólo tienes opción de salir por la puerta principal ya que si quieres ir por el paso subterráneo Kyle te recriminará.

Justo al salir de la tienda harán su debut los fastidiosos **Scavengers**. A parte de otra criatura que aparece también en grupo, estos animalejos son muy molestos y peligrosos. Suelen atacar dando de brinco y maromas o mordiendo las piernas. En este momento el teléfono habrá sido destruido por las criaturas, por lo que el objetivo principal ahora, es llegar hasta el cuarto 6 para grabar. En tu trayecto deberás eliminar a los enemigos que saltan en tu camino. La luz los ciega momentáneamente. Tras eliminarlos, entra a la tienda y sigue el camino subterráneo. En el tiro de la noria aparece el primer **Stalker** del juego. Mátalo y sal de la noria. Prosigue por el camino que va al patio y elimina al Chaser y a las mariposas. Revisa los cuartos repoblados y cruza la verja.



En el área de las escaleras, cerca del sanitario te querrán sorprender una bola de Scavengers ocultos. Antes de entrar y grabar en el cuarto 6 habrá más Scavengers. Debes ir con Douglas a hacerle una petición. El bueno de Gary le deja su viejo camión a Aya, sin embargo, le advierte que no tiene gasolina y que deberá encontrar un recipiente en donde echarla; también le da la llave de la **Recepción** del motel. Directo a este destino te encaminas. Revisa el mapa para ver las zonas pobladas, para luego, en el motel encontrar la caja registradora y abrirla. Para ello deberás recordar en los retratos con fecha de nacimiento de las habitaciones y de la recepción. El código: #**3033**.



Hasta este momento...

Victorias: 78

Porcentaje: 23.92%

Obtén la **llave maestra** y con esta la oportunidad de visitar todas las puertas del motel a las que no se permitía el acceso. Dentro de los cuartos, revisa armarios y mata criaturas. En el cuarto 5 hay un **Bolso de Cintura** en el armario. Deja lo que te sobre en el sedán. Entrando a la habitación 4 leeremos el último mensaje para resolver el enigma de **la caja fuerte**.

Adivina, adivinador.

Al conglomerado de los sentidos lo cubren pelos a veces teñidos

En placas de plata los observamos. ¿Qué te parece si los contamos?

Cuando hayas adivinado continúa.

Ve a la caja gris y misteriosa; ahí donde la luna brilla gloriosa.

Vamos a resolver el enigma de cuatro acertijos:

- Hay **cuatro** teléfonos en Dryfield.
- El sótano subterráneo es *el cuarto sin sol donde el topo mora* y el zumo rojo es el Vino.
- Hay **cuatro** orinales. La *casa sin habitante* es la que está abandonada
- **Ocho** son las barricadas *en medio* del sótano y el cuarto con la pintura es la habitación 4, donde se encuentra el retrato de Billy "The Kid" quien murió a los 21 años.
- El *conglomerado de los sentidos* es la Cabeza Humana y la *placa de plata* hace referencia a un espejo y en Dryfield hay **siete**.

La clave que sacamos de esto es **4487**, así obtendremos el **Agua Bendita** de la Caja Fuerte que se halla en el segundo piso (Loft). Justo al entrar a ese cuarto podremos ver la sombra de un stalker proyectada en el suelo; pero nada hay que temer, al menos por el momento. Abre la caja fuerte, recoge la botellita y guárdala en el bolsillo (no en el inventario, sino como attachment). El Agua Bendita evita que las criaturas te dañen más de la cuenta. Si tienes un **Resplandor**, colócalo como anexo en el chaleco también.

Al recoger el recipiente para la gasolina el tragaluz se rompe y caen los Stalkers para atacar. Activa el Resplandor y pelea con los tres intrusos. Posteriormente, dirígete al surtidor que está al lado del sedán de Aya. Regresa al garaje y dale el recipiente lleno a Gary, que está dando los últimos toques a la camioneta. Es en este momento que la camioneta de Gary se convierte en un pequeño almacén de objetos.

Ve al bar a hablar con Kyle. **Puedes hablar con él hasta que te ofrezca una bebida.**

En el bar, el tocadiscos se hace accesible y podrás elegir alguna melodía para escuchar. (Son melodías del juego y cambian según el modo de juego en que te encuentres. Si vas por la máxima puntuación revisa el mapa para ver donde hay más criaturas y mátalas a todas.

Después de hablar con Kyle, nos vamos al cuarto 6. Frente va la cama, se te pedirá que elijas una opción: sigues despierta o decides descansar. Asegúrate de haber comprado **Necrosis** con la experiencia y más **Tiro Energizado** y/o **anticuerpo**, si no lo habías hecho antes

Si optamos por descansar, presenciaremos la que es considerada por los fanáticos la mejor escena en CGI que se haya visto en toda la historia de los videojuegos. Aya es despertada por el ruido de la televisión (curiosamente la TV estaba apagada antes de irse a la cama) y se toma una ducha. La chica se queda ponderando su situación cuando de pronto, una serie de temblores de tierra la devuelve a la realidad.

Hasta este momento, y si no te has dormido tú también...

Victorias: 101

Porcentaje: 30.98%

NOTA: Para este momento ya has recibido casi 200 balas de Hydra, puedes utilizarlas con la P08 (con el cargador de caracol). Por experiencia sé que sólo necesitas dos cargadores para vencer al siguiente enemigo, que es el...

Fire Breather



Espero que te hayas equipado hasta los dientes porque el combate que le espera a Aya es un poco más difícil que los otros, pero muy divertido y movidito.

¡Ay, Dios! Un ANMC de la talla de un cerro de mediano tamaño te espera para combatir. Lo ideal es usar el [lanzagranadas](#) y correr de una punta a otra y dispararle, recuperándote cuando estés débil. Usa [Necrosis](#) para mantenerlo a raya y desestabilizar su ataque. Usa [Tiro Energizado](#) para hacerle más daño y [Anticuerpo](#) para no recibir tantas lesiones. Asegúrate de tener el [Agua Bendita](#) en el bolsillo del chaleco porque minimiza el daño que el Fire Breather puede causarle a Aya.

Consejo: Nunca te quedes parado en el pasillo de la escalera ya que hay muy poco espacio para maniobrar. Aunque lo puedes vencer estando ahí, lo más probable es que te termines las energías parasitarias (PE) y los tónicos. El MP lo puedes recuperar, los tónicos no.

Advertencia: Este combate posee un reloj interno, es decir, si te demoras más de cinco minutos, al monstruo se le termina el combustible e intentará huir matando a Flint con su tremendo peso. Si esto sucede, además de que afectará los eventos posteriores en el juego, no te dará ni Bps ni MP.

Aunque es muy raro, es posible que te pases de los cinco minutos, y si ese es el caso y deseas ver el **Final Bueno**, reinicia el juego y vuelve a comenzar la batalla.

Si no deseas reiniciar, cosa que no recomiendo, baja en dirección al cuarto 4 y verás a Gary lamentando la muerte de FLINT. Trata de hablar con Gary dos veces para que te diga que vayas a la limusina ubicada cerca de la caravana donde recogerás el [Chaleco Amarillo](#) (Chicken Plate). Huelga decir que Chicken y Yellow en inglés también significan “gallina” o “cobarde”.

Para ver la mejor estrategia pasa a la sección Enemigos: [El Fire Breather](#).

NOTA: Si grabas la partida y deseas jugar en otra ocasión, ya no necesitas poner el disco 1. El disco 2 hace accesible las acciones desde este punto. (También tienes acceso al segundo disco antes de la pelea con el Fire Breather)

Si el FIRE Breather murió, baja al patio y habla con Gary 2 VECES para que te ofrezca un regalo; en la primera te dará la llave del coche y en la segunda te dirá que vayas a la caravana a recoger el arma M950 de 100 tiros que se encuentra en la caja de duraluminio. No olvides comprar 2 o 3 Sprays.

Antes de ir al garaje, si vas por la puntuación máxima, mata a las criaturas de la zona examinando el mapa.

Dos cosas: Recarga toda tu MP al máximo y no olvides grabar. En el Garaje te estará esperando Kyle. Si olvidaste pedirle a Gary el M950, él mismo te lo recordará en la caravana.

Hasta el momento, si tu mamá no te ha mandado a dormir, deberás llevar...

Victorias: 114

Porcentaje: 34.96%

FIN DEL PRIMER CD.

CAPITULO IV

6 de Septiembre del 2000, 12:06 pm
Meseta a las afueras del desierto de
Mojave, Nevada

La Mina

Esta parte del juego es un poco más complicada que las anteriores porque tienes que vértelas con varias batallas: 2 son peleas principales y una es una mini principal, casi todas una tras otra.

Kyle está fuera de combate nada más para empezar, por lo que su ayuda de nada vale, ¿verdad? Tras una pequeña conversación y olvidando la caballerosidad, Kyle se marcha dejando sola a Aya contra unos implacables Chasers que la intentarán embestir a la más mínima provocación.

Cargarnos a todos los ANMC se hace pesado. Pero existe una ventaja que obra a nuestro favor y es que estos jocosos Chasers son un poco tontos, por lo que la forma de abreviar el tiempo de combate será situándote cerca del precipicio y apartándote en el momento que te intenten alcanzar, de este modo, irán cayendo uno tras otro que da gusto. Por favor, no te rías cuando escuches sus gritos mientras se precipitan sobre las rocas puntiagudas del fondo del risco. Pero cuidado, si no te mueves lo suficientemente rápido ante la embestida, serás tú quien sea el objeto de burla de los animales.

Consejo: No corras hasta ver que el Chaser inicie la carrera.

Consejo: Recuerda no fijar la mira del arma sobre los ANMC. En caso de que apuntes (sabes que Aya lo hace cuando el ANMC tiene sobre él la señal de la mira), presiona el cuadrado en el control para desapuntar y poder correr mejor.

Después de convertir a los Chasers en fieles difuntos, recarga toda tu MP con tónicos o comprando una energía no muy costosa. Luego entra en el túnel y explora un poco los interiores. Nada mas entrando hay mariposas y dos chasers. Se hace un poco complicado, pero para eso tenemos las energías parasitarias.

Al final del pasadizo y dentro de un cuarto a la izquierda de Aya, libera un vagón del freno que la retiene, lo que permite llegar al fondo, donde se encuentra recargada en la pared [una tabla de madera](#) de Roble que tomarás después. Sal.

Al cruzar el cuarto, cerca de los vagones aparecerán scavengers. Pueden ser derrotados muy fácilmente si invocas [plasma](#) justo cuando están todos en el piso. Solo debes ponerte junto al vagón que está frente a Aya.

En el siguiente cuarto hay un precipicio, los rieles han sido cortados por lo que se te impide el paso, revísalo. Regresa a recoger la tabla de madera que viste antes y ve a colocarla a manera de puente y cruza. Aparecerán murciélagos fácilmente vencibles.

Ve recto y entra por la puerta de la derecha, explora el panel. Coge la clavija y la introduces en el segundo orificio desde arriba, acciona la palanca y la **puerta 1** se abrirá.

Sal de la estancia.

[Puedes regresar a la camioneta y dejar los artículos innecesarios.](#) Vuelve a entrar al cuarto del panel. Es imperativo que grabes en este punto, ya que el siguiente combate es en dos partes y es de los más frustrantes del juego si no sabes como enfrentarlo.

Papá Chaser

Un ANMC gigante con aspecto de caballo blanco con barbas te espera. Es el mismo que viste en la cinemática al iniciar el segundo CD. Derrotarlo no es difícil, haz explotar los barriles con llamas en el momento en que este enemigo se encuentre cerca. Si has explotado los barriles a destiempo, te queda otra estrategia, muévete por la zona iluminada de estos y en el momento que se acerque la bestia fríela a tiros, al parecer la luz lo ciega momentáneamente, repite esto hasta que la bestia caiga.

Nota: Una vez iniciada la batalla, lo cual sucede apenas entrando al cuarto, no hay vuelta atrás. La puerta por donde entraste tiene criaturas que impiden que se abran.

Ten en cuenta que esta descomunal bestia tiene una mutación posterior. El uso de [Necrosis](#) ayuda a bajarle algo de su energía vital.

Consejo: Corre en dirección hacia donde va el NMC, no en contra. Corre en línea recta y cuando escuches que el animal bufe, gira a la izquierda o a la derecha o da media vuelta para esquivar el salto del monstruo.

Puedes medir cuantos tiros hacen falta para destruir los barriles. Poseen 30 puntos de vitalidad cada uno, la pistola los disminuye de dos en dos y el rifle de 6 en 6 (no importa el tipo de munición o si activaste Tiro Energizado). Dispárales hasta que llegues a un punto en que un nuevo tiro haría estallar el barril. Esto sirve para que cuando Papá Chaser se acerque, le dispaes un solo tiro y la explosión lo dañe. Cuando caiga, aprovecha a descargar necrosis en él lo más rápido posible, porque se incorporará en poco tiempo, quizá unos 2 o 3 segundos.

Consejo: Al primer Chaser puedes lanzarle Necrosis justo al iniciar el combate. No lo sigas, al poco tiempo se detiene y comienza a caminar rodeando la estructura emponzoñándose hasta derrumbarse. (Esto da tiempo a que dispaes a los barriles para prepararlos para el segundo combate). Si después de darle ponzoña al Chaser, éste sigue embistiendo, corre para evitarlo. En algún momento se cansará de seguirte y empezará a deambular alrededor del área. Nada más no te le pongas enfrente.

Una vez finalizado el primer combate se te da una clavija y como obsequio, el arma de Kyle, la [P229](#), pero no puedes usarla porque no la tienes como attachment. El juego no da tiempo para cargarla.

Advertencia: Ten en mente que este combate se lleva a cabo en dos rounds. En la segunda pelea, el Chaser se vuelve más rápido y ágil. Las mordidas emponzoñan a Aya.

Con ayuda de los barriles podrás vencerlo fácilmente.

Examina la Motocicleta y acciona el control remoto en ella. Nada sucede, pero a la izquierda de la pantalla verás un corto circuito. Cambia la [P08](#) por la [P229](#). Vuelve a la habitación del panel y verás que le falta corriente. Coloca la clavija nueva en el cuarto lugar y la anterior en el primer orificio.

Regresa a la moto, pulsa de nuevo el botón y... ya tendrás la **puerta 2** abierta. Asegúrate de tener uno de los [Sprays](#) en el bolsillo. Abre la puerta maciza y entra al siguiente cuarto.

Consejo: aquí puedes utilizar la P229 y dejar la P08 y la M950 en el camión. Yo recomiendo la P229 ya que proporciona más exactitud y mejores tiros críticos que las demás pistolas. La P08 tiene 32 tiros pero no tiene luz, y la M950 derrocha demasiadas balas. Yo he logrado llegar a las etapas finales utilizando solo la P229. Una gran ventaja de esta arma es que trae incorporada una linterna con la que puedes cegar a los enemigos que sean vulnerables: Stalkers, Mariposas y Escarabajos. La energía de la linterna puede ser recargada gratis en el refugio y en la caravana con Gary.

Big Stalker

Ingresa en la estancia y aparece el Stalker que allí habita y que es hermano del que te topas en el tiro de la noria en Dryfield. Usa [Tiro Energizado](#) para dar más poder a las balas y usa el [Spray](#) para inmovilizarlo y con la P229 mátalos. Otra cosa que puedes hacer es utilizar R2 en tu control para cegarlo con la luz. La técnica es: Luz-disparo-Luz hasta que muera.

Tras convertirlo en papilla, regresa a la camioneta a dejar lo que no sirva por el momento. Continúa y desciende por el ascensor llegando así al refugio del que hablaban Kyle y Gary.

El Refugio

Con extremo cuidado y precaución, por los medios de seguridad que existen, explora toda la zona. El mismo juego te guía a los lugares que debes visitar. Estamos en el **piso B1** y entramos por la puerta que está al lado del ascensor (que por el momento está desactivado).

Consejo: las BACTERIAS pueden ser muertas con Necrosis. Asegúrate que tienes suficiente MP.

Al llegar al almacén, podrás recoger una **Solución de Ringer** en la estantería después de convertir en fiambres a las ratas y los dos Strangers que ahí se encuentran. En el extremo izquierdo de Aya se ve una puerta que da al arsenal, sin embargo está cerrada por el otro lado.

Sales al corredor principal. Cárgate con **Anticuerpo** y **Tiro Energizado** y eliminas al primer Fatty. Posteriormente destruyes la torreta empotrada en un riel en la pared. Matas al siguiente Fatty y por último destruyes las dos torretas finales. Ve al fondo y abre la puerta que da a la Sala del Ascensor. Da media vuelta y regresa por la misma puerta para entrar al Arsenal.

Dentro del Arsenal hay una máquina expendedora de municiones y otros artículos (que por una extraña razón, vende los mismos productos que Gary). A un lado hay un cuarto cerrado con una puerta de cerradura electrónica que abrirás con la **tarjeta negra** que encontraste en la Torre Akropolis. Dentro, uno de los armarios tiene Balas **Hydra** gratis, tómalas. También hay cartuchos **Buckshot** y Balas **PB**. La energía para cargar la linterna de la p229 es gratis.

En un armario está la escopeta. Usa sólo cartuchos **Slug** o **Firefly** con ella. En la expendedora de municiones compra el lanzagranadas y 12 granadas. A un lado de la máquina expendedora hay una tubería con una válvula, debajo de ella hay un mensaje que dice:

«Gólems -Reglas de equipamiento»

«Alarma Nivel 2 (ANMC): Antorcha izquierda (se prohíben otras armas)»

«Alarma Nivel 1 (Intrusos/fugitivos): Sólo granadas paralizantes. Aplicar control de noradrenalina.»

«Alarma máxima (Grupo armado): Armas de fuego a tiempo limitado. Aplicar control de noradrenalina e inyectar gas VX a distancia.»

Abre la puerta que va al almacén. Sal del arsenal y cruza enfrente hacia el **cuarto de control**. Estando adentro, destruye las torretas solo cuando éstas hayan eliminado a las bacterias. No emitas un poder parasitario porque esto las excita y atacarán. Entra al siguiente cuarto. Hay más bacterias y más torretas. Las bacterias son muertas por **Necrosis**. Las torretas lanzan rayos que tienen diversos efectos molestos en Aya.

Consejo: No bajes la escalinata. Emite necrosis cuando Aya apunte hacia abajo para destruir a las bacterias. Luego procede con las torretas. La ventaja a nuestro favor es que, aún y cuando el rayo de la torreta te sigue mientras te mueves, hay un punto en que se detiene para lanzar la descarga. Es en ese momento en que debes hacerte a un lado para que el rayo pase de largo.

Hay una puerta que no se abre (por el momento).



Sal del cuarto y encamínate a la **sala de esterilización**, manipula el panel de control y entra por la puerta izquierda y llega a la zona de grabar. Hay una caja de metal para dejar cosas de tu inventario. En la caja hay **Granadas** y cartuchos **Buckshot**, que si quieres usarlos está bien, pero no sirven para nada. Yo nunca los he usado porque no hacen mucho daño. Al fondo hay un teléfono. Graba.

Consejo: Guarda en este lugar solamente los tónicos MP2 y las Soluciones de Ringer, porque serán los artículos más importantes que emplearás en la parte final del juego, antes de los dos jefes finales.

Sal del lugar por la siguiente puerta y ve hasta el montacargas que llega a la **zona B2**. Hay una puerta muy pesada que Aya no puede abrir por el momento. Usa el montacargas y al salir habrá torretas de vigilancia empotradas en las paredes que deberás destruir. Estas torretas disparan balas supresoras apuntadas a los pies de Aya.

En el siguiente cuarto, el Estanque de Filtrado de Agua, tendrás un atisbo del próximo enemigo de Aya: el **Diver**. Este nadador lanza saliva cargada de electricidad. Al eliminarlo te obsequiará las balas [Firefly](#).

Consejo: Algunas criaturas te otorgan aquellos elementos con que podrás eliminarlos más fácilmente o con los que podrás contrarrestar sus efectos colaterales.

Entra al siguiente cuarto y saldrán tres Divers a la vista que hay que matar. Siguiendo por el corredor, en dirección hacia la salida (no puedes salir porque esta cerrado por el otro lado) hay dos Montacargas al lado derecho de Aya. Uno funciona y el otro no. Baja por el que sí funciona (obvio) a un pequeño cuarto donde hay armas de supresión por láser con sensores de movimiento que comienzan a disparar para aturdir a Aya. Debes eliminarlas todas ya que cuentan como batalla si vas por la máxima puntuación. No dan MP ni BP, solo experiencia. Sal del lugar usando de nueva cuenta el montacargas.

Entra por la puerta que se puede abrir al área de Criadero y confinamiento animal. Inmediatamente a la derecha de Aya hay unos archiveros. Examínalos para recibir una lata de [Coca-Cola](#).

[Revisa también el escritorio para leer las anotaciones. El texto es el más largo de todo el juego y necesitas leerlo para saber qué fue lo que sucedió en esos lugares.](#)

Conocerás un poco la historia de un científico especializado en mitocondrias llamado **Fred Bowman** que se volvió un demente y que investigaba sobre *la Humanidad Artificial* (Neotenia II). En una anotación de marzo menciona que un gólem llamado No. 9 llegó a dejar una gran jaula con una bestia dentro. Era Bowman que se había ofrecido como voluntario para el proyecto Neotenia II. Dada su nueva naturaleza violenta y carnívora, mató y devoró a su cuidadora.

En las jaulas hay animales víctimas de la experimentación.

[Si te acercas a revisar jaula por jaula, Aya te describirá lo que ve.](#)

En el área hay una caja con municiones PB y gusanos gigantes. En la jaula C-1, que es donde habitaba Bowman, revisa el bote de basura.

Cruza la puerta y estarás en el Pasillo de Mantenimiento Norte. Al querer seguir adelante te cae del techo un ANMC Brain Stinger quien, cuando era humano, tenía por nombre, sí, Bowman. Éste le da un golpe a Aya en el costado y le lanza una amenaza. Aya se maravilla de que la criatura hable.

Mata a las bestias al regresar todo el camino hasta la zona de esterilización. Asegúrate de cargar el lanzagranadas y las granadas. Graba y atraviesa la puerta.

Adentro, Bowman ha puesto en marcha un gas de esterilización que, como Aya no trae puesto un traje protector, le será letal. No puedes abrir ninguna puerta. Te das media vuelta y examinas la escotilla de reciclaje. No hay más camino a la vista, por lo que hay que introducirse por ella. Exhausta y aturdida Aya va a parar a un basurero con desechos orgánicos e inorgánicos. Aya detecta efluvios de metano.

A la derecha de Aya hay municiones PB. No sirven. A la izquierda (tu derecha) hay municiones [Hydra](#). Tómalas y cambia la munición del arma. Si pasas de cierto límite del área, Aya se dará cuenta que no está sola.

Este es el hogar donde mora...

El Glotón



Una bestia de considerables dimensiones hace acto de aparición intentando comerse a Aya. La táctica a seguir es poco pesada, ármate con el lanzagranadas. Usa [Tiro Energizado](#) y dispara a la boca cuando empiece a absorber todo lo que hay en la pantalla, así una y otra vez. Este monstruo resulta difícil pues cuando no absorbe (sería Game Over si te traga) lanza un fluido pegajoso que retiene a Aya por algunos momentos o lanza una nube de gas venenoso. A veces expulsa líquido que cae concentrado sobre Aya, por lo que hay que moverse continuamente para no ser golpeado.

Consejo: Para evitar el gas que lanza, colócate cerca de una de las patas de la bestia.

Advertencia: Si atinas a darle de balazos a los orificios que el monstruo tiene en los hombros, caerán de los ductos Mad Chasers bebé que ríen. No siempre AYA fijará la mira en los hombros, por lo que hay que ser pacientes. Si al aspirar, el glotón se come a los mad

chasers, restaurará 100 puntos de su energía vital, por lo que es necesario matarlos para evitarlo.

Cuando la bestia cae, Aya se pregunta porqué no se disuelve como las demás ANMC cuando mueren. Pronto sabrá la razón. Recoge más balas Hydra, si se puede, y dirígete a la puerta y atraviésala.

Aquí es donde comienza el segundo asalto de la pelea. Corre hasta el final del pasillo y da vuelta en la esquina y acciona el pedal que verás en el muro casi al final. Mientras la placa sube Aya debe tener paciencia y tino en estos momentos, la estrategia a seguir es aplastar al NMC con una segunda losa. Cuando la Placa termine de subir, pasa por encima y en algún momento, sin dejar de disparar el monstruo, éste intentará pasar por encima de la placa, pero esta cederá y al accionar con el pie la segunda losa y dos planchas lo aplastarán.

Otra forma es quedarse en el resquicio y activar Tiro Energizado y disparar a la boca del monstruo. Hay que correr hacia la pared aunque AYA se ve ridícula topando contra ella.

Consejo: Cuando comienza a aspirar verás que casi al final el NMC ensancha la boca dos veces. Cuando lo haga la primera vez gira y apunta al hocico del desgraciado. Cuando abra la boca la segunda vez, dispara Pirokinesis. Repite el procedimiento. Se requieren de 5-6 tiros de granada o dos o tres cargadores de la P229 cargado con Hydras.

Cuando la gran bestia muera, corre en dirección a la pantalla de tu monitor. Activa la placa para que el suelo se eleve, de otra forma no podrás pasar. Aquí tienes la oportunidad de hacer dos cosas: dirigirte a la puerta de salida, tocar varias veces hasta que Kyle te abra o regresar a donde está la papilla gigante de la bestia muerta. Si aceptas la segunda opción, entonces te espera una maniobra emocionante y cardíaca. Si deseas ver la mejor estrategia, pasa a la sección [Enemigos: El Glotón](#).

Run Player Special

Si vas por la Puntuación máxima y un útil regalo, dispones de **5 minutos** para regresar al lugar por donde cayó Aya y examinar en la zona una nueva caja al fondo del cuarto. Dentro encontrarás la [Rueda Medicinal](#). Una vez obtenida, guárdala en un bolsillo del chaleco como attachment. Mata a todas las criaturas que van apareciendo. Aparecen de todos tipos.

Consejo: No olvides recoger más balas Hydra.

Al cruzar al siguiente cuarto, no te separes tanto de la puerta. Invoca [Tiro Energizado](#) y mata a todas las criaturas. Al finalizar, regresa de nuevo por la puerta al Vertedero de Basura y recoge más municiones Hydra si las requieres. Vuelve a atravesar la puerta de vuelta al cuarto del Incinerador de Basura y ve hacia el final del pasillo.

Cada minuto te aparece el tiempo que resta para que se inicie la incineración de basura. Si todo fue bien, deberás terminar con **1.20 minutos** de sobra; si no, entonces verás a Aya morir rostizada.

Cruza la plancha que acaba de elevarse y toca varias veces a la puerta para que Kyle abra antes de que se active el Incinerador de Basura.

Baja hasta la zona B4, el **depósito de agua**. En la pared a la derecha de Aya y Kyle hay un tablero de inspección con instrucciones a manera de acertijo:

*"Al abrir la compuerta de drenaje,
confirmar que no haya nadie abajo.
Se ahogarán las ratas, arañas y cucarachas.
La contraseña se obtiene sumando sus patas."*

Responde con **18** en la compuerta de drenaje del lado opuesto. El efecto producido será que las aguas retrocederán, facilitándote el acceso hasta el nivel superior de las alcantarillas. Baja las escalera y rodéalas: flotando en el agua, cerca de la pared del fondo hay un **tónico MP2** esperando.

Cruzas la puerta de reja. Hay un Diver esperando. Después de matarlo, verás detrás de Aya una reja al final de unos peldaños (**Es la Puerta de la Luna**). No se puede abrir debido a que esta bloqueada con un mecanismo que se libera respondiendo a un acertijo.

Avanza y sube las escaleras hasta cruzar al otro cuarto. Bajando la escalera de mano voltea a la izquierda (de Aya) y verás a un Diver queriendo joderse a ambos. Verás otro panel llamado **Puerta de la Luna Llena**. Cerca de la otra salida hay otro tablero de inspección con otro acertijo:

*"La Puerta de la Luna Llena solo ha de abrirse
bien entrada la noche.
Ingresar la edad de esta luna."*

(¿Recuerdas lo que mencionó Aya en la casa abandonada, al observar la luna a través de la ventana?), la respuesta es **15**. Dirígete al Panel de la Puerta de la Luna y responde. Abre así la puerta que habías dejado justo atrás. Cruza la puerta de salida a la Alcantarilla Inferior y convierte en coladera al Diver que por ahí anda nadando y que se cree el dueño del lugar.

Nota: Este punto es clave en el juego. Según escojas uno u otro camino, obtendrás el final **"bueno"**, **"normal"** o el **"triste"**.

Hasta este momento, si no moriste quemado, deberás llevar...

Victorias: 150
Porcentaje: 46.01%

Nota: Para optar por el camino "bueno" debes haber hablado con Kyle en el bar antes de la escena de la ducha y exterminado al FIRE Breather en menos de cinco minutos para evitar el deceso de Flint.

Regresa a la zona B4 a la puerta cerrada al este. Una vez abierta la Puerta de la Luna puedes regresar a Dryfield.

Nota: Si tomas el elevador con Kyle, el rumbo de la historia será un poco diferente. No podrás rescatar a Pierce.

Dryfield: Revisita

Nota: Este regreso al poblado simplemente es para recuperar experiencia y poder comprar energías y sumar BPs. Aunque en apariencia de nada sirve regresar al pueblo, es muy recomendable hacerlo para poder recoger unos artículos que serán de mucha utilidad en el trayecto que resta del juego.

Aya se despedirá de Kyle y Flint te conducirá a la Torre del Agua. Entrando al área verás a un chaser bebé columpiándose alegremente. No le hagas caso por el momento. Sube al cuarto 6 y en el armario deja lo que no te sirva. Revisa el inventario y asegúrate tener al menos 4 bolsillos vacíos. Sal por la puerta al pasillo para eliminar a los Sucklers que por ahí reposan y entra al ático a matar criaturas.

Regresa a la torre de agua y elimina al chaser bebé, que pensó que te habías olvidado de él, y sube por la escalerilla. Serás testigo de como Pierce está siendo rodeado por varios Sucklers y se orina en los pantalones de manera humillante (bueno, eso no es cierto). Desenfunda tu arma y da buena cuenta de ellos. Otra cosa más fácil es cegarlos con la lampara de la P229. Al caer chocan con el suelo y se hacen pedazos.

Una vez a salvo, Pierce te dará **la llave** del todo terreno SUV y se quedará dormido debido al efecto somnífero de los piquetes de los animales voladores. Baja por las escaleras del aérea del tanque de agua. Regresa al lugar donde dejaste el maltrecho Sedán y utiliza la llave para obtener el **Lápiz Labial** y el **Chaleco Táctico** de la camioneta de Pierce. Cámbiate el chaleco que traes por el que recogiste, ya que es el que usarás durante el resto del juego. El Chaleco permite recuperar HP después de cada batalla.

Ve al sedán y deja lo que no utilices (de preferencia deja los sedantes y los antídotos que sólo ocupan espacio y no valen muchos BP que sirvan para la calificación final.) También puedes desecharlos. Agrega las **Bolsos de Cintura** al chaleco para tener Diez Bolsillos en total. El **Lápiz Labial** introdúcelo en el bolsillo del chaleco. Evita la mudez.

Ve a la maquina expendedora de hielo (por fuera del cuarto 4) y compra un poco de hielo. Llévaselo a Pierce. Cuando te dé un objeto, repite el procedimiento 2 veces más. Todo el trayecto de los viajes deberán tomarte unos 6 ó 7 minutos. Al final te dará el **Talismán (Ofuda)**, guárdalo en el bolsillo como attachment.

Consejo: No te detengas a pelear porque el hielo se derrite y no le sirve a Pierce. Si revisas en el inventario en vez de *"bolsa de hielo"* dirá *"bolsa de agua"*.

Nota: Siempre ten al menos 3 ó 4 espacios disponibles en el inventario, porque si al tercer viaje no tienes espacio, Pierce no te obsequiará el Ofuda, aunque esperará a que te deshagas de algún objeto del inventario para hacer espacio. Puedes ir al cuarto 6 y dejar algo.

Mata a todas las criaturas de la zona hasta que no quede ninguna. Ve a ver a Gary para que te muestre la parte del inventario que guardaba en su bodega. Esta parte de acciones del juego debe llevarse a cabo debido a que si traes el mapa y pulsas triángulo, Aya expresará su preocupación por el Sr. Douglas.

Si no ha habido un terremoto en el área, al terminar aquí deberás llevar...

Victorias: 166
Porcentaje: 50.92%

De Regreso Al Refugio

Ahora vuelve a dirigir tus pasos al refugio. Habrá un fatty mutado y mad chasers en el camino. Activa el ascensor y pasa al **nivel B2**. Abre la puerta del pasillo tras matar a los gusanos. En este momento hay más enemigos por cuarto, aunque la mayoría son fáciles de vencer, el problema es simplemente saber qué arma y poder parasitario podemos aprovechar. Por ejemplo, a las bacterias hay que eliminarlas con necrosis.

Mata al Fatty y al Diver y regresa al pasillo del ascensor. Encamínate a la **zona B1**, al pasillo entre los dormitorios y el almacén. Utiliza necrosis para paralizar al ANMC Brain Stinger que alguna vez se llamó Bowman y que allí se encuentra. Líquidalo a disparos y obtendrás su [tarjeta de identificación](#). Triste final para el sujeto, porque yo pensé que iba a dar más pelea. Pero que no te engañe su forma aparentemente inofensiva de dar batalla, Bowman era viejo, por ser el primero de este tipo de criaturas, por lo que fue fácil vencerlo. Sigue leyendo...

Notas sobre los Brain Stingers

Bowman es el primero de las criaturas **Brain Stingers** que te acosarán en esta parte del juego. Casi siempre andan en parejas y se pueden dar consejos para vencerlos.

En las peleas contra los Brain Stingers, nunca hay que acercarse demasiado a ellos porque dan un pinchazo con la mano que arrebatan mucha vitalidad de Aya. Lo mejor es lanzarles [Necrosis](#) y cuando estén paralizados, llenarlos de plomo. Los sprays también pueden ser usados.

Hay que tener cuidado porque los Brain Stingers tienen la rara capacidad de regenerar su vitalidad, por lo que siempre es recomendable evitar que lo hagan y provoquen que se nos terminen las balas o las energías parasitarias si no los mantenemos a raya. Necrosis y [sprays](#) nos ayudan a lograr esto. Pero hay que tener en mente que cuando hay dos de estas criaturas, los sprays actuarán solo en la más cercana a Aya, mientras que necrosis, al menos en el nivel 2, puede tocar a los dos si están uno frente al otro.

Regresa a la **zona B2** y utiliza la tarjeta en la puerta que antes era imposible de acceder.

En la Sala de Operaciones inspecciona el área cerca de la entrada sin puerta, al lado izquierdo de la pantalla, para recoger una [Solución de Ringer](#). Cruza el cuarto para llegar al pasillo que da a la puerta del Laboratorio

[Antes de entrar al laboratorio hay unas batas colgadas en la pared. Chécalas para recibir un frasco de Colonia.](#)

Si revisas el mapa verás que la zona de la entrada de la mina está repoblada de ANMCs, por el momento no vayas a ese lugar.

A parte de la caja metálica para guardar cosas, lo único interesante aquí será la terminal cercana al teléfono para grabar. Al revisar la computadora te das cuenta que un virus llamado *FateKeeper* tiene el control del sistema. Algo hay que hacer pues Aya necesita teclear el código de acceso. La solución se encuentra en la misma estancia. Viendo el pizarrón cercano a la puerta por donde entraste, se anuncia que un tal Yoshida tiene la clave.

Cerca de la misma puerta hay dos incubadoras cada una etiquetada con un nombre. En el lado opuesto hay un microscopio electrónico. Cerca de ese lugar busca la entrada en subida para observar las máquinas que allí se encuentran.

Abre la puerta que da al pasillo y crúzala (Aya tiene el mal hábito de abrir la puerta y atravesarla, a diferencia de los personajes de *Resident Evil* o *Silent Hill* que solo la abren).

Nota: si es la segunda vez que juegas y ya te sabes el Password para entrar al sistema, no lo escribas, porque esta acción **no te dejará recoger posteriormente la Revista **Aeris**. Debes leer primero la nota del pizarrón.**

Rápidamente ve al dormitorio del refugio y busca la cama de Yoshida. Recoge la revista y LEELA.

Cerca de la puerta por donde entró Aya la primera vez, hay una serie de 4 lockers, pero sólo uno que no tiene manilla. Examínalo ya que hay un papel escrito.

Regresa al área del laboratorio y usa la terminal frente al teléfono. En la revista Aeris viene como resolver el acertijo. La clave es **A3EILM2S2Y**, por fin Aya tendrá acceso a la red. En las opciones que aparecen escoge la "D". Las demás no nos sirven de nada. Se te presentan una serie de preguntas relacionadas con la saga. A continuación pongo unas cuantas con la respuesta correcta:

¿Cuál de los siguientes orgánulos contiene información genética?

Mitocondria

La genética mitocondrial es:

De transmisión materna

¿Cómo se llama el pueblo más cercano a este complejo?

Dryfield

¿Quién fue la primera persona que descubrió los síntomas de las Neo Mitocondrias?

Kiyome Nagajima

¿Cómo se llaman los virus usados para transferir ADN a las células y modificarlas genéticamente?

Vectores

¿Quién fue el culpable del Caso Manhattan según el anuncio oficial?

H. Klamp

¿A qué organismo pertenece MIST?

FBI

¿Cómo se llamaba la cantante de la ópera en el primer capítulo?

Melisa Pierce

¿Qué nombre fue dado la mujer africana de quien, según la teoría, desciende la humanidad?

Eva Mitocondrial

¿Qué producen las mitocondrias con azúcares, lípidos y oxígeno?

ATP

¿En que desierto se encuentra este complejo?

Mojave

¿Cuál de los siguientes organismos posee mitocondrias?

Crustáceos

Una vez que hayas respondido correctamente las cuestiones se te permitirá el acceso a los archivos de la organización. Aquí se te dará a conocer que al parecer tras los sucesos de 1997, se comenzó un segundo proyecto basado en las Neo Mitocondrias, llamado **Neotenia II**, con el fin de intentar realizar una nueva raza evolucionada de seres humanos. Tras numerosos experimentos se crearon los **ANMC** (Criaturas Neo Mitocondriales Artificiales). El proyecto iba por buen rumbo, sin embargo, en 1998 las criaturas empezaron a descontrolarse, lo que supuso un duro revés a las investigaciones. Según se nos explicó en un tablón de anuncios en el cuartel general de MIST, las criaturas neo mitocondriales son más voraces, destructivas y de muy mal genio. Pero los agentes de MIST estaban ahí para limpiar de esos "fallos" al mundo. Pero lo peor de todo es que estas criaturas se habían creado a partir de una muestra de nuestra heroína. Aya estaba luchando contra cosas creadas a partir de ella.

Datos culturales

La **Neotenia** -fenómeno similar a otro conocido con el nombre un poco más cercano a la mitología de Progénesis- significa la conservación de las características larvarias en animales que, sin embargo, poseen la capacidad de reproducirse. La progénesis aparece como un fenómeno verdaderamente demoníaco: es la posibilidad que tiene la infancia de evitar la vejez.

Estrictamente hablando, Neotenia y Progénesis no son sinónimos; aunque en ambos hay una retención de caracteres juveniles, en la Neotenia ello ocurre por el retardo en el desarrollo somático, mientras que en la Progénesis hay una maduración sexual precoz. Unos son adultos con rasgos infantiles; otros son niños precoces.

La idea de Progénesis y neotenia no es fruto de la especulación; es un fenómeno que los zoólogos estudian empíricamente. El ejemplo más citado de neotenia es el axolote, ese extraño anfibio mexicano en torno al cual se han tejido historias y leyendas. El axolote es la larva acuática de una salamandra; es capaz de reproducirse para conservar así una eterna juventud y eludir, por tanto, la metamorfosis.¹

Después de empaparte de toda esta información y estando aturdido, empieza a sonar el teléfono. Pierce será el que esté al otro lado de la línea. Te enviará a tu GPS una copia del mapa del lugar y te pedirá que vayas con él. revisa el mapa y verás la nueva zona que se ha hecho accesible.

Entras por la gran puerta y por la pasarela podrás ver un capullo gigantesco llamado “*el reactor*” cuyo soporte vital y crecimiento requiere una gran cantidad de energía producida por **generadores orgánicos** llamados Dynamos. Pierce estará dentro de la sala de control. Después de una animada charla con el amigo de Aya, tú mismo deberás pulsar los botones para abrir la puerta de los pasadizos subterráneos y apagar las torretas láser de seguridad y por supuesto te encaminarás a Neo Ark (Shambala).

No olvides grabar en el teléfono que se encuentra a espaldas de Pierce al fondo del cuarto. (Aunque esto no es obligatorio, ya que en la sala de esterilización hay uno, pero es necesario recordarlo porque deberemos venir aquí en la parte final del juego.)

Hasta este momento:

Victorias: 193
Porcentaje: 59.20%

Salimos del Puente de Control de la Fosa.

Mata a todas las criaturas de las zonas repobladas si quieres la máxima puntuación y experiencia. Ahora sí puedes ir al área de la entrada de la mina, ya que el único segmento que no tenía criaturas, ahora si las tiene. En la zona B1, la puerta de acceso al estacionamiento subterráneo es accesible ahora. Si entras al área del congelador, no olvides destruir las torretas de supresión.

Hasta este momento (antes de entrar a Neo Ark):

Victorias: 210
Porcentaje: 64.41%

Llega a la zona B2 y allí sitúate en el ascensor que descenderá a Aya a unas desconocidas profundidades, un lugar misterioso y fantástico conocido como...

1(Citado por Roger Bartra en su libro *La Jaula De La Melancolía, Identidad y Metamorfosis del Mexicano*; pp 42-45)

CAPÍTULO V

Neo Ark -Al Sur: La Savana y el Templo

Entrando a la sala principal, una voz masculina te da la bienvenida. El lugar es una especie de zoológico donde se encuentran ANMCs que alguna vez fueron humanos y que decidieron cambiar su morfología anterior por una nueva, buscando la “juventud eterna”. Cerca del gran ventanal del Observatorio hay un aparato con grabaciones explicativas.

Dirígete al Sur ya que la puerta del norte está cerrada. Entra a la zona Savana hasta llegar a la cripta. En un recoveco a la izquierda de Aya encontrarás un panel con quince piezas móviles y un hueco. Este puzzle tiene tres posibles combinaciones. En la pared está el Antiguo Mural Egipcio con una inscripción

Lugar de Ofrendas

A todo aquel que busca el auxilio de los tres dioses del Sol, estos son los colores:

Rojo — Amun — Avatar del Sol, que lleva a todos por el camino verdadero.

Azul — Harakhti — Velero del Cielo, que lleva hacia las Aguas Sagradas.

Amarillo — Kephera — Avatar Escarabajo. El mayor sacrificio es el del propio ser.

Explorando la zona verás una puerta que no puede abrirse ya que tiene un bloqueo automático. Frente a la puerta hay una piedra que muestra tres conjuntos de cuatro símbolos que están rematados por un punto redondo en el extremo. Anota el orden de estos. Nota que los colores corresponden con los del Muro.

Regresa al acertijo y resuélvelo con los datos encontrados. La barra de color detrás del tablero indica la dirección en que deben ser colocadas las piezas según ese color. Al resolver la azul aparecerá un sarcófago. Revisalo dos veces y recibirás un tónico (*Agua Sagrada*); con la solución de la amarilla, se te darán unos jugosos objetos a cambio de que elimines a los seres más molestos y fastidiosos del juego entero: los escarabajos; al resolver la roja, la puerta al cuarto del generador se abrirá y podrás pasar (por el *camino verdadero*).

Estrategia contra los escarabajos

Los escarabajos tienen un cuerno filoso que inflige mucho daño, y no compensan la cantidad de MP y HP que te ganas si los matas. Poseen un caparazón muy resistente que hace tardado eliminarlos. Lo peor de todo es que nunca andan solos. Salvo ciertas excepciones, siempre encontrarás grupos de 5 a 10 y cuando inicia la batalla, todos irán contra ti. Hay áreas donde el espacio es tan reducido que se dificulta el combate.

Puedes usar Necrosis para que se vayan envenenando poco a poco, o con el empleo de **plasma** poder voltearlos panza arriba y dispararles en ese lugar, ya que es el área más suave del animal. En etapas posteriores, y ya teniendo **Apobiosis** a su máxima capacidad, podrás tumbarlos del techo donde gustan deambular de vez en cuando y seguir las instrucciones anteriores. **Inferno** los incinera, pero esta energía no la tendrás hasta ya cerca del final y consume demasiada (30 MP). Utilizando la linterna de la P229, o la lampara de combate, podrás cegarlos momentáneamente.

Tras resolver el acertijo, dirígete al cuarto con la puerta cerrada y una vez adentro encontrarás un ANMC Dinamo que no será gran preocupación. Para ver los BPs que te da esta criatura pasa a la sección de [Enemigos Misceláneos](#).

Nota: Por cada disparo que cause daño, el animal regenerará su vitalidad en la misma proporción. Debes destruir el panel de control al final del cuarto antes de dispararle a él directamente.

No necesitas disparar a las torretas Láser ya que al destruir el panel y al Dinamo, estas desaparecen y te dan sus puntos de EXP tras la batalla. El sistema de Neo Ark detecta una falla y habilita la entrada del lado norte. Hacia allá deberás dirigir tus pasos.

Al Norte: La Pirámide, La Selva y el Islote

En este lugar te encontrarás con una criatura ya conocida pero más evolucionada: El **Stranger**. Mátao y ve hasta la pradera en la zona del bosque. A mitad de camino, a la izquierda de Aya hay una verja con el letrero "A la pirámide de Tláloc" (Santuario del Tiempo). Pasa y sigue el camino hasta la Pirámide. Elimina a las criaturas que salen de entre los arbustos. Al final hay una puerta que debes atravesar. Hay más escarabajos.

Echa un nuevo vistazo a la piedra que está a la izquierda de la pantalla y gírala cuatro veces. Ésta se va asemejando a la cara de un reloj, con numerales mayas, pero necesitas algo más. Cerca de ese lugar hay una pirámide y se sube a la cima por la escalinata. Del lado derecho de esa escalinata ve hasta el fondo y, aunque no la veas, hay una placa metálica tiene escrito lo siguiente:

Dancen aquí los hombres la danza del maíz, y haga Tláloc llover.

El maíz es rojo y es blanco.

El maíz es amarillo y es azul.

Quien comienza por el rojo abre el Templo de la Fuerza

Quien comienza por el azul venera la figura de Tláloc

Cada cual baila su danza, y no toda danza se baila igual

Nota: En la mitología azteca, Tláloc es el dios de la lluvia.

Sal de esta zona **sin haber hecho nada** y dirígete hacia el Túnel Submarino, lo cruzas y entras al Cobertizo (o Pabellón). Aquí te enfrentas a los Divers. Cerca de la entrada encontrarás otra piedra, fíjate en los colores y símbolos porque los vas a necesitar. Atraviesa la verja y cruza el puente hasta el final. Pasa por la puerta y en el jardín te encontrarás con varios escarabajos. Cerca de la puerta del ascensor de la derecha, hay un mapa. En el lado opuesto hay otra puerta pero esta cerrada, cerca de ella hay otras inscripciones que debes anotar:

Azul 6, blanco 2, rojo 3, amarillo 5. Con esto accederás al islote, pero primero deberás retornar a la pirámide. Ya en la cima de la pirámide veras cuatro placas que emiten sendos cánticos. Las placas simbolizan los colores del maíz.

Nota: Es un Puzzle en dos partes en la primera se accede a la isla y en la segunda se abre la puerta para el segundo ANMC Generador de Energía.

(Pisa las placas 6 veces para el azul, 2 para el blanco, 3 para el rojo y 5 para el amarillo, en ese orden). Después de esto, la cabeza metálica de Tláloc dejará ver una palanca. Bájala. El puente se moverá de lugar dando paso a entrada hacia el Islote.

Después deberás moverte sobre las placas pisando una sola vez cada una de esta forma:

- Rojo, Amarillo, Azul, Blanco,
- Azul, Blanco, Rojo, Amarillo,
- Blanco, Azul, Amarillo, Rojo.

Con esto se abrirá la puerta del Oeste de la planta de energía.

Dirígete hacia allá y en el Islote, en el extremo sur, encontrarás oculto en el suelo una **Barra de Labios**. Elimina a los Divers que por ahí nadan y que no les ha hecho gracia el que te andes paseando por sus dominios.

Hay una portezuela cerca del lugar que debes abrir para bajar al Observatorio Subacuático. Antes de entrar, desenfunda la escopeta y equípala con cartuchos de fuego. Tras pelear con algunos Divers menores se presentará su hermano mayor [Tláloc], con la escopeta pasará a otro plano de existencia. Obtendrás la **Calavera de Cristal**, objeto especial, investigando la piscina.

Entre los dos Puzzles debes ir a matar criaturas para recoger los objetos que te dan. Pero puedes resolver ambos acertijos al mismo tiempo. Me di cuenta que no afecta en nada el resultado.

El Orden de Acciones Estratégica:

- 01- Sin entrar al área de la pirámide, te diriges al Jardín donde se encuentra el Cuarto del Generador
- 02- Revisa los símbolos cerca de la puerta del Cuarto del Generador sin entrar (repoblación de NMCs)
- 03- Regresas y entras al Templo de Tláloc y subes a la Pirámide
- 04- Resuelves los dos acertijos de las placas de colores y baja la palanca
- 05- Dirígete al islote (Recoge la Barra de Labios) y extermina a todos los Divers.
- 06- Bajas al Observatorio Subacuático y eliminas al ANMC Tláloc (Recoge la Calavera de Cristal)
- 07- Regresa a la Pirámide de Tláloc y subes la palanca. (El camino está libre)
- 08- Entras al Cuarto del Generador y matas al ANMC Dynamo (En el jardín hay un Fatty y Escarabajos)
- 09- Regresas a la Pirámide y bajas la palanca de nuevo (En el trayecto hay Bacterias y Escarabajos)
- 10- Regresas al islote a exterminar a todas las criaturas restantes (Hay 2 Fatties y 3 Divers)
- 11- Regresas a la Sabana y eliminas a las criaturas restantes.

NOTA: Si te sales del Observatorio Subacuático después de eliminar a Tláloc, no podrás obtener la Calavera de Cristal. Sorry.

En el cuarto del Generador no necesitas disparar a las torretas Láser ya que al eliminar el panel y al Dinamo, estas se destruyen automáticamente y te dan sus puntos de EXP tras la batalla.

Si revisas la plataforma, Aya comentará que pudo escuchar los últimos pensamientos de la criatura antes de morir.

Si saliste con vida del lugar, y aún no ha llegado tu pareja sentimental, al final deberás tener...

Victorias: 235
Porcentaje: 76.68%

Regresas al área del laboratorio por el ascensor y comenzará una cinemática donde No. 9 inicia el proceso de activación de los Gólems.

Guarda cosas en las cajas de almacenamiento de modo que tengas 6 espacios vacíos. Si tienes puntos de experiencia compra Apobiosis. Recoge los cartuchos Slugs (deben ser cerca de 30), carga la escopeta y ve al teléfono a grabar. Sal de nuevo al corredor principal y baja por el montacargas frente al Laboratorio.

Consejo: Las bocinas ahora son completamente funcionales y emiten un sonido que irá menguando la MP de Aya. Es preferible que sean éstas las que se destruyan primero. Recuerda que las armas láser están inactivas.

Ahora podrás acceder al ascensor marcado con las letras EV, por la puerta que se encontraba cerrada. Recarga tu MP y baja por el ascensor al siguiente cuarto.

Si te acercas a la puerta del ascensor mientras descienes, pulsa la X y Aya hará algunos comentarios.

El Cuarto de Eve

Al llegar al área B6 y justo al salir del elevador mata al FATTY nada más. Pero si requieres más experiencia destruye primero las tres bocinas y mata al FATTY al último.

Sigue a Eve hasta la Sala de Entrenamiento donde un sobrealimentado Brain Stinger Puppet te espera. Este combate no te será tan fácil... equípate con lo mejor que tengas, a ser posible el lanza-granadas o alguna variante de este. Si no tienes granadas con las que recargar lo vas a pasar un poco mal. Puedes usar Spartan con tiro energizado. Esta infame criatura lanza rayos y bolas energizadas que causan estados alterados en Aya.

Consejo: Primero destruye la bocina derecha. Apunta al Brain Stinger y rocíale Necrosis. Colócate frente a su pie izquierdo y fíjalo en la mira y dispara con todo lo que tengas. Cuando haya perdido el efecto Necrosis dispara a la otra bocina, voltea hacia la criatura y lánzale Necrosis de nuevo. Cada vez que destruyes una bocina, el Brain Stinger hace un extraño bailoteo con los pies.

Nota: La modalidad Apobiosis no funciona. Necrosis puede funcionar siempre y cuando el ANMC haga el bailoteo y sus brazos caigan flácidos, señal de que está indefenso.

Después de derrotar al ANMC anterior, Kyle saldrá de la nada. El teléfono suena, es Pierce. La conversación es interrumpida ya que ha sido raptado por algún Gólem. Echa un ojo en la cómoda y obtén el **Lector de MD** (Debería de ser Reproductor de MD) y detrás de la cama una **Solución de Ringer**. **NO** hables con Kyle y dirígete al teléfono para grabar. Revisa si tienes un slot vacío en el inventario porque lo vas a necesitar. Si es así, habla con Kyle.

Falla la luz y Kyle hace pedazos una ventana para que Eve y Aya puedan escapar. Acompañado por Eve, actúa lo más rápido posible, alejándote del peligro. Ten en cuenta que la habitación se llenará de gas sin pausa alguna y si la vida de Eve llega a cero verás la pantalla de Game Over. Como diría el Maestro Yoda: "Y verla, sucederá". revisa el estante al fondo de la habitación hacia la derecha de Aya para recoger el **bote de proteína**. Luego examina el contenedor que Eve se encuentra mirando. Habla con ella y camina hacia el elevador. Cuando Eve empiece a caminar, corre y ella te seguirá. En ocasiones, la cabrona de Eve se parece a Sherry Birkin de Resident Evil 2 en la característica de que ambas se quedan quietas como idiotas cuando te les adelantas demasiado. Cuando ambas estén en el elevador, acciónalo.

Al momento deberás tener...

Victorias:238
Porcentaje: 77.60%

Cuando esté en NEO ARK, Eve huirá. Debes seguirla. El lugar ahora se tiñó de sangre por las criaturas que han sido masacradas por alguien desconocido. Las criaturas no recibieron el tiro de gracia que les acortaría el sufrimiento.

Consejo: Otórgales el tiro de gracia, cuentan como batalla aunque la finalidad sea restaurar MP y HP.

Continúa por el túnel submarino y volverás a encontrarte con N° 9. Pero parece que no le caes bien porque llamará a unos "amigos" medios bruscos para que se entretengan un poco contigo mientras él escapa con Eve. De repente la zona entera se llenará con los mismos extraños hombres que te hicieron salir por patas anteriormente, los llamados Gólems. Bueno, pues prepárate para combatir durante un tiempo, ten cuidado pues infligen bastante daño. Lo bueno es que los numerosos objetos que dejan caer te ayudarán. Aquí recibirás suficientes **Balas Spartan**. Para conocer más acerca de los Gólems y cómo darles batalla, véase el apartado sobre **Descripción y Estrategia**.

Consejo: Ponte detrás de los Gólems de Armadura y dispárales por la espalda usando la escopeta con cartuchos **Slugs**. Otro Consejo: Apaga la música del juego.

Una vez que hayas limpiado de Gólems toda la zona y te hayas repuesto de municiones regresa a la sala donde encontraste a Pierce, examina el teléfono y verás un mensaje de él. Aquí te pondrá al tanto de la situación de Baldwin. Sin perder tiempo llama a Jodie, de MIST. Jodie se atemoriza ante un futuro incierto y le menciona a Aya que pondrá al tanto a Rupert.

Consejo: Revisa el sistema Arkcam para desactivar las armas de supresión ya que los Gólems los activaron de nuevo.

Nota: Debes leer la carta de Pierce para poder telefonar a Jodie. Si se te olvida telefonar a Jodie, podrás telefonarle más adelante, pero si no lo haces, no obtendrás el final bueno.

Regresa al área del congelador de Gólems. ¡Ojo! Allí hay uno invisible. Corre hacia la pared de la izquierda de la pantalla y haz esto:

- 1) Debes tener la música del juego apagada: Start -> Menu -> Opciones
- 2) Coloca la espalda contra la pared y camina hacia atrás sin despegarte
- 3) En algún momento escucharás un zumbido. Corre y da la vuelta en dirección a la esquina que está entre la puerta del congelador y la del cuarto de control. Espera a que aparezca el Gólem. No tomes en cuenta los hologramas. El Gólem real genera un zumbido característico que es el prelude a su aparición.
- 4) Si estás envenenado, invoca Metabolismo, luego invoca Tiro Energizado.
- 5) Cuando aparezca el Gólem Real, dispara.

Regresa al ascensor y elige el piso B3 para regresar a Dryfield para más puntaje. La ventaja es que allí no habrá Gólems.

NOTA: Esta sería tu última oportunidad si deseas ir a visitar a Gary Douglas

Cuando hayas terminado por aquí, regresa al Aparcamiento subterráneo, buscando bien encontrarás una llave de coche en un panel.

En el panel enciende el Verde, el Rojo y el Amarillo para recoger una Bolsa de Cintura

Vuelve a mirar el panel y pulsa los botones para que sólo brillen el azul y amarillo y el Jeep rojo bajará. Ahora es el momento de ir al Noroeste y utilizar la tarjeta de Bowman para abrir las puertas. Móntate en el Jeep y te vas.

Entras en el Pasillo Peatonal y acaba con el Gólem que ES INVISIBLE... OJO. Aquí es importante correr hacia el nicho de la otra puerta. Elimínalo y sal por la puerta. Hay un Gólem espada y un tirador. La mejor estrategia es invocar apobiosis para que el espada se paralice y te colocas detrás de él para que el tirador lo despache por ti. Después, ocúpate del otro. Examina la motocicleta y coge el Osito de Peluche de Eve. Entra por la puerta detrás de Aya y desactiva el candado del portón.

Cuidado con los dos Gólem Torre. Usa Anticuerpo justo al entrar. Corre hacia ellos y dispara al primero que Aya le apunte. Luego al otro.

Si te alteran y tienes metabolismo, úsalo.

Cruza el portón. Te topará con varios Gólems dispuestos a atacar. No os asustéis que es una cinemática. Hasta este momento, si regresaste a Dryfield:

Victorias: 291
Porcentaje: 93.86%

CAPITULO VI

La Milicia

- 6 de Diciembre del 2000, 06:37 pm
La Casa Blanca, Washington

- 6 de Diciembre del 2000, 03:52 pm
Desierto de Mojave, Nevada

Aya intenta explicar a un superior los hechos allí acontecidos, de repente, siente a Eve cerca. Aya consulta si todo está correcto y se ofrece para volver a echar un vistazo. En la tienda del campamento militar hay un teléfono para grabar y algunos artículos para llevar. Hay un mapa en la mesa, pero no es necesario recogerlo ya que no estarás tanto tiempo en ese lugar. Al fondo del cuarto hay granadas y una [solución de Ringer](#). Sales de la tienda.

Nota: La finalidad de un teléfono en la tienda, estando otro tan cerca en un lugar limpio de criaturas, es que si, por alguna razón se te olvida hacer algo importante, siempre podrás reiniciar el juego. Una vez me sucedió algo así y tuve que reiniciar hasta un punto muy atrás y tuve que hacer de nuevo todas las matanzas.

En este momento, si Flint sobrevivió, obtendrás una carta de Douglas. Revisa el cuello del perrito para recibir un frasco de [Agua de MP2](#). Jodie te estará esperando también.

Nota: Si Flint se fue al cielo de los perritos, será Rupert quien se encuentre en el lugar.

Ve a platicar con Jodie un rato hasta que te mencione que detrás de ella está un contenedor metálico que en su interior alberga todos los artículos recogidos durante el juego y que guardaste en el área de Dryfield.

Frente a Jodie hay un soldado que protege las municiones. Habla con él hasta que te permita quedarte con algunas.

Ahora acércate a Flint y pídele que olfatee el [Osito de peluche](#) para que rastree a la dueña.

Cerca del portón hay un camión del ejército. Habla con el hombre que resguarda el armamento. Si lo requieres, cómprale lo que necesites.

Al lado izquierdo del portón hay un soldado con el que puedes charlar un momento. Te dirá que han bloqueado Dryfield, el acueducto subterráneo y la mina. Te agradecerá que hayas intervenido en los eventos en Nueva York. Cruza el portón manipulando el panel de la derecha. Flint te seguirá y te llevará a rescatar a un soldado

El final del juego está muy próximo y hay que equiparse a tope tanto de armas, armaduras y municiones. Es esencial.

Nota: Si olvidaste telefonar a Jodie, será Rupert quien te reciba y te otorgue las [Balas Maeda](#). Son muy poderosas. Envenenan a los ANMCs de la misma manera que [Necrosis](#), pero con mayor efectividad, ya que la criatura herida termina por morir. Si ya traes el [Revólver Magnum](#), te obsequiará una [solución de Ringer](#). Para mayor tristeza, ya no podrás rescatar a Pierce que fue torturado y muerto, aunque feliz ya que sus últimos pensamientos fueron para el amor de su vida: Aya.

Otra Nota: Con el soldado no habrá **granadas**, pero sí Balas PB, Hydra y Buckshot. Sin embargo, si regresas al aparcamiento subterráneo antes de entrar a la pelea final (donde recogiste el auto eléctrico), el soldado del camión de suministros tendrá granadas gratis y artículos para comprar.

Suponiendo que todo lo hiciste correctamente según esta pequeña guía, de nuevo estás en el Parking subterráneo. Al recibir la llamada de teléfono ya no habrá marcha atrás pues el Ejército está ya en movimiento de retirada según te dice el General Grant.

Rescatando a Pierce

Ve en dirección a la sala de congelamiento y preservación de Gólems. Allí encontrarás a Pierce. Habla con él y sal del cuarto. Pierce se irá sólo en busca de ayuda.

Nota: Si se te olvida salvar a Pierce, más adelante no podrás regresar al congelador y encontrarlo con vida. He aquí la importancia del teléfono en la tienda de campaña militar.

Encamínate a la sala de Esterilización, Flint se la pasará olfateando todo el camino. Al cruzar la puerta encontrarás al soldado llamado **Ironheart**. Cuando lo encuentras sabrás que ha peleado con varios Gólems y que en la refriega ha quedado ciego. Aya sabe que dicha ceguera es temporal y trata de tranquilizar al hombre. Ella deja a Flint para que lo guíe hasta sus compañeros. Si Flint sobrevivió, en este punto de la aventura le será de gran ayuda a Aya, ya que gracias a su acción el conteo de BP aumentará en el Final.

Explora la zona y ve a matar más gólems. Uno de ellos te dará el **Dispositivo Láser**. Varias de las entradas han sido soldadas para no dejar entrar ni salir a nadie. A partir de este momento, ya no podrás ir a Dryfield si olvidaste hacerlo antes.

También puedes ir a NEO ARK para deshacerte de las criaturas restantes.

Si durante los combates necesitas comprar más munición especial, dirígete al área de aparcamiento. El soldado del camión de las armas y municiones te estará esperando y te informará que Ironheart, Flint y Pierce están a salvo. Dentro del camión se encuentran también todo tu inventario. Cerca de la trompa del camión están cajas de municiones gratis. Aquí encontrarás 100 granadas.

En el área de criadero hay un **gólem alfil**. No le des la espalda. Camina de espaldas a la pared y cuando se haga visible el enemigo, ocúltate en una de las jaulas, pero NO te detengas frente a la puerta abierta ya que correrá hacia ti con sus guantes de puntiagudas garras envenenadas. Si te envenena, activa **metabolismo** rápidamente.

Si lo eliminas te obsequiará una **cápsula de proteína**. Las demás batallas son fáciles.

Dirígete a la zona del teléfono en la Sala de Esterilización y carga sólo las **soluciones de Ringer**, las aguas de **MP 2** y los **Tónicos 3** déjalos porque cuestan más y solo recargan MP y HP respectivamente. Actualiza **Inferno** al máximo. También trae el lanza granadas si lo tienes, si no, cómpralo. Lo mejor sería el Rifle con el lanza granadas adjunto como complemento. Tráete, si lo lograste, el **dispositivo láser**. No salgas del cuarto sin haber grabado.

Examinando la zona sentirás como Eve está cerca. Si requieres más granadas, ve a la zona de aparcamiento por más.

Si eliminaste a todas las criaturas y no has visto luces extrañas en el cielo:

Victorias: 311

Porcentaje: 100.00%

CAPÍTULO VII

La Confrontación Final

Nota: Has llegado al final de los eventos del juego principal. Las tres batallas siguientes no aplican para el registro de conteo, pero sí para elevar los Bps y la Experiencia.

Consejo: Para que podamos sacar el mayor provecho de nuestras habilidades y el máximo puntaje de las peleas, yo recomiendo no continuar jugando hasta haber descansado bien. Puedes pausar el juego durante un rato o, si ya grabaste, puedes reiniciarlo al día siguiente. Ve a ver una película con tu pareja o sal a tomar aire fresco.

Muchas personas, yo incluido, traemos la adrenalina al tope y lo que menos deseamos es dejar pasar un segundo más. Sin pausar ni nada atravesamos la puerta.

Te diriges hacia el lugar donde está el capullo. Ves a Eve a Nº 9 y a Kyle en una pequeña reunión de amigos. Tras una larga charla entre Nº 9 y Kyle, se te pondrá al tanto de lo que ya habías visto en los archivos de la organización. Nº 9 recibe su merecido y Kyle te dispara en el hombro.

Más allá de nuestra atmósfera, un satélite comienza a disparar en dirección a Dryfield llevando un mensaje de destrucción al pequeño poblado. Nota que los efectos de sonido son tan realistas que ponen los pelos de punta.

La chiquilla ha sido abducida y deberemos rescatarla, pero el camino no será nada fácil.

Nota: el disparo de Kyle te baja la salud en 50 puntos. Usa Cura.

Después de salir al corredor no hay más camino que bajar por el montacargas. Retomas el control de Aya herida y te diriges a la zona B2. Asegúrate de dos cosas. De no olvidar sanar la herida y de tener el lanzagranadas cargado y en la mano.

Apenas sales y... ¡Gólem alfil! Deshazte de él, ya sabes como. Este Gólem causa envenenamiento cada vez que toma a Aya por el cuello. Gira el pulgar por las teclas direccionales para que nuestra chica le propine un talonazo en el área de los huevecillos.

Nota: Contra este Gólem es necesario correr para haga su aparición y agarre a Aya por el cuello. Debes hacer la maniobra del pulgar sobre las teclas direccionales porque de otro modo se consumirá toda la energía vital de Aya.

Carga el **lanzagranadas** o el **rifle** con el **complemento lanza granadas**, porque la siguiente batalla es la más larga de todo el video juego si es que vas por el máximo puntaje (y me imagino que así es, si es que has estado siguiendo la guía al pie de la letra).

El Super Bebé

Estás frente el campeón de los campeones. El último ANMC y el más grande Hijo de Puta de todo el juego. Se supone que es un bebé monstruoso y esto no es cosa de risa, pues el combate será bastante complicado. Este poderoso enemigo se compone de nueve partes: cabeza, cuello, corazón, brazo derecho, brazo izquierdo, dos tentáculos que se dividen en dos; culo y ombligo... (Sí, dije "culo"... a veces escribo cosas que nunca digo)



En realidad, esta criatura no es difícil. Es un verdadero desafío en la modalidad Bounty y Scavenger, pero aquí es un regalo. Si eres listo, sabrás a lo que tendrás que disparar principalmente, ya que eliminar las nueve está vetado sólo para quienes han aprendido a manejar los controles de Aya. A mi forma de ver, este combate está diseñado para que hagas empleo de todas las habilidades aprendidas durante el juego. Debes usar varias teclas del control en rápida sucesión para poder lograr el efecto deseado.

Usa [Anticuerpo](#), [Tiro Energizado](#) y luego [Inferno](#). Inferno deberás usarlo varias veces para destruir sus partes más débiles. Usa la [solución de Ringer](#) para reponer la salud y más Inferno hasta que solo quede el corazón.

NOTA: Aunque después de este punto la pelea es más fácil, el corazón es el más peligroso de los órganos de ataque de esta descomunal bestia. No se te olvide recargar [Tiro Energizado](#) y [Anticuerpo](#) cuando se debiliten.

Cuando comience a abrirse el pecho activa [Apobiosis](#) para paralizarlo y dispárale granadas. Por lo regular puedes disparar una, a veces dos si eres rápido.

Tras cuatro tiros al corazón, emite Apobiosis y cuando esté paralizado corre al lado derecho por el angosto pasillo hasta ponerte detrás de la criatura y disparar a los tentáculos y al Culo. Pero cuidado, por que lanza ponzoña. Puedes utilizar [Inferno](#) para destruirlos pero gastas mucha energía.

Si no quieres batallar, sigue disparando al corazón hasta que la bestia muera. Finalizada la batalla, busca el panel que brilla con un color amarillo intenso. Carga el dispositivo láser (o déjate las granadas). Usa la tarjeta de Bowman en el lector de tarjetas.

Lo más probable es que pudiste vencer a la criatura destrozándole el corazón pero solo recibiste 12000 BPs de premio. Ahora, que si deseas obtener los 20,000 BPs, sigue leyendo...

La Estrategia Extrema

La siguiente es la estrategia para lograr 20,000 Bps. Es muy probable que maten a Aya si no eres muy rápido en manejar los controles o si te desesperas fácilmente, por lo que se hace necesario que grabes antes de la batalla.

Antes de salir de la sala de esterilización recomiendo dejar en la caja de objetos la [Rueda Medicinal](#) y la [Calavera de Cristal](#). Vamos por la máxima puntuación, así que no las necesitas. Asegúrate de portar como attachments las [Gafas de Cazador](#), el [MD Player](#) y el [Lápiz Labial](#), porque este monstruo reparte estados alterados como si fueran dulces. En los bolsillos restantes coloca cuatro [Soluciones de Ringer](#) y tres [Tónicos MP2](#).

Iniciando la batalla, invoca **inferno** hasta ver que la cabeza se le cae. Invoca **Tiro Energizado** y luego **Anticuerpo**. El área del cuello donde estaba la cabeza también es peligrosa. Puedes después disparar granadas a ese lugar hasta que le veas destruirse.

Consejo: Cuando baje tu MP, utiliza los tónicos MP2. Cuando disminuya demasiado tu MP y HP, utiliza las soluciones de Ringer. Cuando sientas que van a desaparecer las energías de protección y ataque, emítelas de nuevo para que no quedes desprotegido.

Cuando quede sólo el corazón, debes notar cuando se abre el pecho. Esto es el indicador de que va a lanzar su ataque más mortífero. Inmediatamente emite **Apobiosis** con la finalidad de paralizarlo. Cuando se encuentre inmóvil, apunta el lanzagranadas al centro y dispara. En algunas ocasiones podrás hacer dos tiros simultáneos. Haz el procedimiento unas 4 ó 5 veces.

Las Partes Corporales

Tras hacer el procedimiento anterior, lanzas Apobiosis y la criatura se quedará inmóvil. Corre rodeando al monstruo y apunta y dispara al primer tentáculo. Cuidado porque lanza ponzoña. El tentáculo se dividirá en dos y cada tira del apéndice podrá golpearte. Deberás disparar a cada una hasta que se caigan. Es en este punto donde el área de donde colgaban los tentáculos, descargará gas que afecta a Aya. No dispaes hacia ese lugar, solo cuídate de no tocar el gas. Renacerán otros tentáculos. Deshazte de ellos varias veces y posteriormente podrás disparar al área de la raíz. Los tentáculos del otro lado pueden esperar.

Ahora es momento de disparar al culo hediondo. Requiere de tres a cuatro granadas y solo necesita que te pongas en el lugar más cercano al borde de la pasarela y veas como Aya apunta hacia abajo. Destruído el culo, vas por el siguiente tentáculo. Todo es igual que el anterior, por lo que requieres seguir el mismo procedimiento.

Nota: Mientras corres por la pasarela (a veces correrás mucho para alcanzar tus objetivos), no olvides recargar Anticuerpo y Tiro Energizado. El empleo de Metabolismo restablece a Aya en caso de estar envenenada.

Ya que no quede nada a espaldas de la criatura, entonces regresamos al lugar inicial y esperamos a que la gran masa gire completamente. O al menos hasta que notemos que vuelve a abrir el pecho.

Volvemos a hacer la maniobra Apobiosis-granadas hasta que termine por morir.

Al finalizar la batalla pon pausa al juego y descansa las doloridas manos por unos momentos, porque si crees que esto ha terminado, estás lejos de la verdad.

Antes de usar la tarjeta de Bowman, asegúrate de guardar como attachments varias soluciones de Ringer.

Super Bebé

Si lo mataste sin nada extra

EXP:5000

BP: 2000

MP: 200

HP: 200

Super Bebé

(Si eliminaste todas las partes corporales)

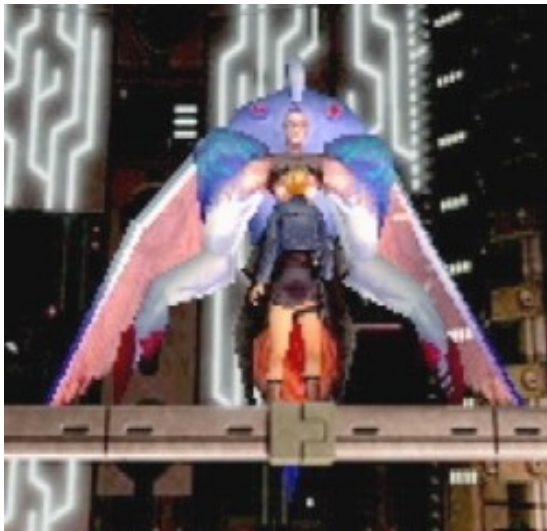
EXP: 5000

BP: 20000

MP: 200

HP: 200

Eve Mayor



Si estás leyendo esto es que el enemigo anterior no te ha supuesto ningún problema, ¡felicidades!

En verdad espero que hayas descansado un poco los dedos, porque el siguiente será tu último combate y es el mejor de todos. Ármate de paciencia y estudia todos y cada uno de los movimientos de Eve una y otra vez. Y por favor, trata de dejar de verle las tetas. Al parecer, Eve es una cruz de mujer con polilla de colores, diseño tal cual les gusta a los japoneses.

Olvídate de lo difícil de EVE. Es un mito. En realidad ella fue diseñada para ser una pesadilla para Aya únicamente en Scavenger y Nightmare. Ni siquiera en el modo Bounty es tan difícil, siempre y cuando tomes en cuenta lo siguiente: Sus movimientos son muy rápidos, se desplaza a una velocidad endiablada esperando un despiste de tu parte para asestarte

un golpe mortal. Recuerda que en todo momento deberás mantener activa la barrera [Anticuerpo](#) para amortiguar las embestidas.

Tiembla cuando Eve comience a cantar, aprovecha el momento para invocar [Apobiosis](#) (que para este momento debes tener al máximo) y descargar toda tu munición en ella. Las estrategias a seguir pueden ser variadas pero una de ellas es: Hay un momento cuando Eve se detiene en el aire. Fíjala con O y dispara granadas. Aquí también se puede usar el poder [Extracción](#) si la tienes. Cuando aparezca el clon transparente de Eve, activa las [Bolas de Energía](#) o [Inferno](#) para quitarle lo perra.

Corre hacia uno de los extremos del perímetro. De preferencia el izquierdo. Aguarda un momento. Cuando EVE haga aparecer un punteo multicolor azulado sobre ella significa que se va a desplazar hasta tu ubicación a gran velocidad. Es momento de correr hacia uno de los lados. Cuando desaparezca, dejará un rastro ondulante en el espacio. En este momento, usa Anticuerpo y Tiro Energizado. Cuando la marca ondulante se disuelva, regresa de nuevo a la posición inicial, ya que Eve aparecerá en el lugar donde estás. Después de 2 o 3 veces, EVE aparecerá a la mitad del puente. Dispárale.

Cuando EVE haga aparecer su Clon Sombra, mávalo con Inferno o dos tiros de Granadas, SIN perder de vista la Eve original.

NOTA: Apobiosis no funciona con el Clon Sombra.

Si EVE se coloca cerca de ti, por detrás, activa las [Bolas de Energía](#) para bajarle varios puntos.

Estrategia Extrema

A estas fechas deberías poder anticipar los ataques de Eve. De lo contrario, vas a estar en serios problemas. Dispárale una vez que su ataque se detenga, y haya electricidad amarilla chasqueando alrededor de su cuerpo. Sana usando [Extracción](#) cuando sea absolutamente necesario. Echa mano de [Soluciones de Ringer](#) cuando HP y MP estén bajos. Mantén el escudo [Anticuerpo](#) **funcionando en todo momento**.

Aquí están todos los movimientos de Eve:

Puntos azules brillantes flotando encima de ella

Ella embestirá hacia la última posición de Aya. Baja corriendo por los lados del puente para evitarla. Regresa a la parte superior del puente. Ella se teletransportará 1 a 4 veces más. Escucha el sonido y comienza a correr. Si recibes un golpe cualquiera de las veces, ella aparecerá en el centro del puente. Dispara una vez, corre hacia el final del puente y vuelve a cargar.

Vuela hacia arriba

Eve chocará violentamente contra la mitad del puente con un impacto explosivo. No debes estar de pie sobre el puente o si no, serás golpeado. Dispara otra ronda a medida que cambia de dirección hacia arriba, vuelve a cargar.

Vuela hacia un lado

Eve volará hacia cualquier lado de Aya y disparará una bolas brillantes que dañan. Emite Metabolismo INMEDIATAMENTE una vez que la veas aparecer al lado de Aya. De esta forma no serás afectado. Recuerda que los efectos negativos de estatus como Silence y Berserk (locura) son la especialidad de Eve. Dispara, acepta el daño, vuelve a cargar.

Cánticos

La pantalla entera se volverá ondulante. El MP de Aya comenzará a aumentar. Pura vida. Pero después de eso serás incinerado y Silenciado, todo el MP perdido. Más estupendo todavía. Vence el ataque ya sea disparando dos rondas en rápida sucesión o, si no eres lo suficientemente rápido, una [Extracción](#) lo romperá o con [Apobiosis](#).

Mucho ojo cuando recibas un golpe. Dado que se requiere un rato para recobrase del efecto Silencio, tu escudo Anticuerpo puede extinguirse. Evita cualquier arremetida a toda costa (a menos que ella esté a punto de cantar otra vez claro está, pero afortunadamente la probabilidad de que lo haga dos veces después de tener éxito es poca).

Ataque Directo

Eve flotará hacia la posición de Aya, y se lanzará en kamikaze hacia ella. Evita ese ataque corriendo en una dirección diferente y dispara cuando ella golpee la pared. Vuelve a cargar.

Invocación de su Sombra

Es la característica más peligrosa de Eve. Un clon sombra que se parece a ella aparecerá y azotará a Aya causándole Parálisis. Golpea y huye, pero no te olvides de la Eve real que continuará atacando. Si puedes invocar Inferno, destruirás al clon, pero a costa de mucho MP. Si matas a diez de estos clones, obtendrás la máxima puntuación.

Una vez que distingas sangre fluyendo de su organismo faltará poco para que termines con ella. Sus ataques serán DOBLEMENTE RÁPIDOS, pero no tendrán realmente importancia. Emite continuamente Extracción (300 + daño) y eso es todo.

Máxima puntuación

Si ves a Eve que ha perdido su vientre, puedes dejar que lo regenere para continuar con la batalla. Debes matar como mínimo de siete a diez clones sombra para obtener al final 8000 puntos de experiencia y 20000 puntos de BP. Algunos jugadores se asustan y se meten debajo de la cama aterrorizados y prefieren matar a Eve antes, pero lo máximo que obtendrán son solo 5000 BPs. Un desperdicio.

En el **Modo Replay**, puedes vencer a Eve con la P229 cargada con [balas Spartan](#), sin embargo, es muy tardado y lo que uno desea es terminar el juego. Para emplear esta técnica debemos cargar suficientes Soluciones de Ringer y emplear [Pirokinesis](#) cuando aparezcan los clones sombra.

Eve Mayor

(Si solo eliminaste a Eve)

EXP: 5000

BP: 10000

MP: 100

HP: 100

Eve Mayor

(Si eliminaste a 10 clones sombra)

EXP: 8000

BP: 20000

MP: 100

HP: 100

CAPÍTULO VIII

Y todos vivieron felices...

Eve mayor ha sido destruida y Aya recobra poco a poco la conciencia. Se escuchan voces a su alrededor y Kyle trata de darle ánimos asegurándole que todo estará bien. La pequeña Eve se encuentra a su lado.

- 7 de Septiembre del 2000, 09:05 pm
La Casa Blanca, Washington

Es la primera parte del epílogo. Todos los planes de la organización clandestina saldrán a la luz. Aya tomará la palabra y nos narrará el destino final de los personajes principales a excepción de Kyle. Por más que ha hecho por indagar acerca de su paradero, todo ha sido infructuoso. Gracias a ciertos movimientos por parte de Rupert, Eve pasa a formar parte de la familia de Aya.

- 1 de Septiembre del 2001, 08:16 am
Museo de Historia Natural, Nueva York

Si has seguido la guía al pie de la letra, este es el final que deberías ver. En una escena cinemática, que es la segunda parte del epílogo, se pondrá el remate a este fantástico juego de Square Electronic Arts.

Después de los créditos, el juego te mostrará en pantalla los BPs que has ganado por terminar las acciones específicas y los objetos que no utilizaste. Es de notar que el pago por estos artículos es solo la mitad de lo que cuestan en realidad y que la cantidad de BPs debe dividirse por el [factor bono](#) antes de empezar la siguiente partida.

Para Lograr El Mejor Final

Debes efectuar las siguientes acciones en el orden indicado.

1. Tras eliminar al Fire Burner Flint debe vivir.

Debes vencerlo en menos de **cinco** minutos. Es raro que suceda, pero en caso de que el tiempo límite sea sobrepasado, lo mejor es reiniciar el juego. Pulsas L1+L2+R1+R2+Select+Start.

2. Recibe el arma **M950** de Gary Douglas.

Te la obsequia tras vencer al Fire Burner y encontrártelo, junto a Flint que está vivito y coleando, en la banca cerca del cuarto 1.

3. Resuelve el acertijo de la Luna Llena.

Esto te permite regresar a Dryfield en dos ocasiones más cuando te encuentras en el refugio.

4. Retorna a Dryfield para salvarle el pellejo a Pierce.

Y obtén la **llave** del Todo-terreno. Recuerda darle tres veces una **bolsa de hielo** para que te obsequie el **Talismán Ofuda**

5. Debes recoger la **tarjeta** de Bowman.

Cuando peleas con Bowman dejará caer su tarjeta. Es imposible no recogerla.

6. Habla con Pierce cuando éste te llame al teléfono del Laboratorio.

Esto se hace después de revisar la Computadora y leer los archivos de la Organización.

7. Debes encontrarte con Pierce en el Puente de Control de la Fosa.

8. Recibirás una llamada de Pierce en el cuarto de Eve.

Después de pelear con el Brain Stinger marioneta gigante.

9. Lee la **nota** de Pierce que está cerca del teléfono del Puente de Control de la Fosa.

Después de salir de Neo Ark tras pelear con los primeros Gólem.

10. Llama por teléfono para que te conteste Jodie.

Justo después de leer la nota de Pierce. Si no la lees, Jodie no te contestará.

11. Te encontrarás con Jodie afuera de la tienda de campaña de los militares.

Habla con ella hasta que te mencione dónde están los contenedores que tienen los artículos de Aya.

12. Flint te encuentra saliendo de la tienda de campaña de los militares.

Revísale dos veces el cuello al perrito para recibir un mensaje de Gary Douglas y un Tónico.

13. Dale a Flint el **Oso** de felpa propiedad de Eve para que siga el rastro.

Más adelante no podrás dárselo.

14. Rescata a Pierce del congelador de Gólems.

Como la prioridad de Flint es buscar a Eve, no te informará acerca de Pierce. Tú debes entrar al congelador de Gólems

15. Sigue a Flint hasta que te lleve a rescatar a un soldado llamado Ironheart.

Éste es el último personaje a rescatar.

En varias guías mencionan otros puntos, como el recoger el arma MM1 o regresar al estacionamiento subterráneo para verificar que Flint, Pierce y el soldado fueron rescatados, sin embargo, no he visto que no hacerlo afecte el resultado final.

PARTE 2: Extras

Son varios los tipos de enemigos que te encuentras por todo el juego y cada clase tiene su forma única de atacar y sus puntos vulnerables. He aquí una lista de los más importantes. Los jefes también pueden verse también dentro de la guía.

Enemigos: Los Gólem

El nombre de estos seres artificiales nos viene de tradiciones judías. Led Zeppelin tiene una canción en cuya letra menciona a un Gólem. Se supone que estos seres fueron creados para ser empleados como soldados artificiales, pero dada su naturaleza recelosa, poca inteligencia y violencia extrema, fueron descartados y el contrato de compra por la milicia fue cancelado. Los Gólems, por tanto, fueron confinados a un congelador especial en hibernación temporal, donde esperan ser vueltos a la conciencia en caso de que algún organismo los compre. Estos seres tienen su referencia fílmica en la película Universal Soldier donde se muestran soldados artificiales (llamados *Unisols*) que también se salen de control.

Clases de Gólems

Los Gólems son de tipos y especialidades variadas, utilizados para vigilancia, supresión y combate. Al parecer, su creador gustaba de pasar interminables horas jugando ajedrez, ya que la clasificación de los tipos de Gólem tienen nombres de piezas de este juego.

En la siguiente tabla pongo el nombre del tipo de Gólem, el color de su traje y su función primordial

Gólem	Color	Características
Pawn (Peón)	Verde	Vigilancia General. Los hay de dos tipos: Espada y Tirador. Son los más abundantes en el juego.
Rook (Torre)	Gris	Combate cuerpo a cuerpo. Poseen una armadura casi impenetrable. También los hay de tipo Tirador y Espada. Pueden transferir estados alterados a Aya
Knight (Caballo)	Púrpura	Lucha nocturna. Posee afiladas garras que envenenan al contacto. Además posee dispositivo de invisibilidad.
Bishop (Alfil)	Rojo	Maniobras Especiales. Al igual que el anterior, tiene garras que envenenan. Posee dispositivo de invisibilidad.

Descripción y Estrategias

Muchos jugadores han dejado abandonado el juego cuando llegan a la etapa donde estos enemigos hacen su aparición. Aunque aparentemente son muy difíciles de vencer, cada tipo de Gólem tiene su modo muy particular de atacar y siempre es igual, lo cual lo hace muy predecible. Esto puede ser usado en nuestra ventaja, solo hay que estudiar sus movimientos y no dejarse sorprender.

En la modalidad Bounty, es más divertido jugar ya que la partida está plagada de Gólems ubicados en varias partes. Lo único malo es que, si es la primera vez que juegas este modo y no cuentas con una guía, difícilmente podrás saber los lugares específicos donde encuentran ocultos y poder anticipar qué tipo de munición debes usar o cuanto MP requieres para no quedarte indefenso. La estrategia aquí planteada es válida para los modos Opening, Replay, Bounty y Scavenger.

En el modo Replay, con algo de experiencia, puedes vencerlos fácilmente haciendo uso de la Tonfa. Recibirás varias estocadas, sí, pero tendrás la satisfacción de haberlos vencido sin gastar una sola bala.



Peones: Los Peones visten con un traje militar verde fabricado con un material semiblandado. Son los más numerosos y Aya se los topará en muchas ocasiones durante el juego. Hay de dos clases. Un contingente porta una espada luminosa que activa desde una base unida al brazo derecho. El otro tipo de Peón trae un lanzagranadas empotrado en el brazo que tira ráfagas de seis tiros. De los dos tipos, solo el Espada corre hacia Aya para darle el sablazo. Un indicador es que los espada siempre hacen un movimiento como de desperezamiento justo antes de iniciar carrera para dar un corte a su víctima. Los tiradores regularmente se la pasan disparando rondas de granadas. Si uno se acerca demasiado a los Tiradores, estos utilizan el arma lanzagranadas para golpear. Siempre que dispara, el Tirador da pasos hacia atrás

lo que debilita nuestros tiros debido a la distancia. Ninguno de los dos tipos de Peones poseen las habilidades especiales de los Torre (como causar estados alterados en Aya).

Estrategia: Siempre dispáralos de lejos. Si Aya les dispara por detrás, podrá bajarles más vitalidad por tiro. Cuando son dos por cuarto, lo mejor es practicar tratando de colocar a Aya en un lugar de modo que el espada se encuentre entre ella y el tirador. De este modo, el tirador dispara su ráfaga contra su amigo. El indicador de que estamos en buena posición nos la da la mira láser de nuestro enemigo. [Apobiosis](#) y los [Sprays](#) nos ayudan a paralizarlos momentáneamente.

Solo hay dos cuartos (en las plataformas del Observatorio de Neo Ark) donde te enfrentas a tres. En uno de estos cuartos se incluyó a un Torre. Lo mejor es el uso de [Sprays](#) o invocar [Apobiosis](#) para paralizar a los peones y poder eliminarlos más fácilmente. Al final podrás dar cuenta del Torre.



Torres: Este tipo de gólem es el más duro de batir en virtud de su armadura blindada. Existen dos tipos: Espada y Tirador. A diferencia de los peones, los Torre tienen la característica de invocar energía para producir en Aya algún estado alterado como Mudez. Cuando va a disparar o a emitir su energía dañina en contra de Aya, el Torre coloca frente a su máscara su escudo, por lo que nuestros disparos no le harán daño. Sus granadas van cargadas de veneno paralizante. Lanza seis granadas en rondas de tres en tres.

Estrategia: El escudo se va desquebrajando con cada disparo que le acertemos aún y cuando marque *cero* daño (la etiqueta numérica de daño se mide al enemigo² y no a los objetos). [Pirokinesis](#) ayuda a acelerar el proceso de destrucción cuando el material del escudo se ha calentado lo suficiente. A veces hay dos por cuarto, por lo que podemos usar la estrategia anterior: colocar a un Torre en medio de Aya y el Tirador. El tirador debe usar la mira

láser para apuntar a Aya, esto nos permite alejarnos de ese punto en el momento que escuchemos los primeros disparos.

A los Espada debemos dispararles por detrás, ya que ahí son débiles. Hay que tener cuidado y colocarnos a una distancia prudente porque pueden dar media vuelta y estocarnos. El verdadero problema se presenta cuando en un cuarto hay dos Espadas ya que cuando estás peleando con uno, el otro se viene encima.

Nota: Ni los [Sprays](#) ni [Apobiosis](#) ni [Necrosis](#) son efectivos frente a estos enemigos.

Una ventaja a nuestro favor es que la mayoría de las veces, cuando entramos a un cuarto con dos Gólems, estos siempre están dándonos la espalda, lo que nos da oportunidad de emitir [Anticuerpo](#) y [Tiro Energizado](#) antes de entablar batalla.

² Considerando como *enemigo* todo aquel ser vivo u objeto inanimado con la capacidad de hacer daño a Aya.



Caballos: Este tipo de Gólem junto con el [Alfil](#), es tan insidioso y peligroso que me extenderé un poco en la estrategia para vencerlo. Regularmente se encuentran en lugares oscuros o siendo de noche, por lo que siempre llevan unas gafas infrarrojas para poder ver el calor de sus víctimas. (Aunque en el Modo Bounty, por exigencias del juego, puede encontrarse uno en plena luz del día). Son muy resistentes a los disparos por lo que Aya puede quedarse sin balas si no carga la suficiente munición. Poseen aditamentos en los antebrazos con púas afiladas en los guantes con cuyas puntas inyecta veneno. Cuando Aya está separada de una pared, es atrapada por el cuello por este soldado artificial envenenándola. Su dispositivo de invisibilidad tiene otra característica y es que le

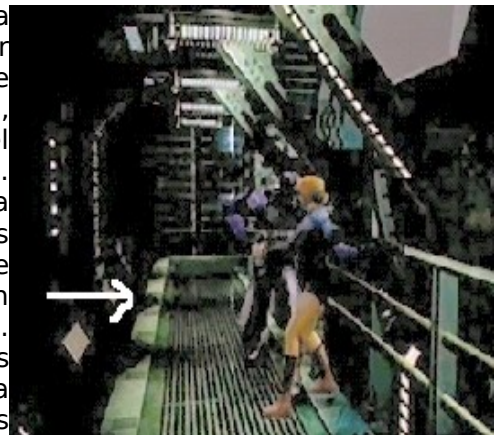
permite proyectar una imagen de sí mismo para despistar a Aya. Si Aya dispara al falso Gólem, inmediatamente éste se desmimetiza y lanza su ataque. En lo personal, nunca he podido disparar y desestabilizar al Gólem después de que éste se ha desmimetizado tras un disparo al holograma.

Un problema importante es que este Gólem proyecta demasiados hologramas de si mismo, y por esta razón las activaciones de [Tiro Energizado](#) y [Anticuerpo](#) pueden agotarse, por lo que hay que emitirlos de nuevo. Debemos tener suficiente MP y balas antes de enfrentarnos con ellos.

Estrategia: La mejor forma de saber si existe un Gólem Caballo en el área, es ver en el mapa que la zona donde nos encontremos esté roja y que no veamos ni escuchemos movimiento alguno. Aya no entra en modo de batalla porque no ve nada. Pero como mujer que es, su sexto sentido le indica que ahí hay peligro y comienza a sospechar que algo no va bien.

Cuando el Gólem se ha hecho presente, lo importante es poner espaldas a la pared para evitar su agarre. Hay que caminar por el cuarto con espaldas a la pared para disminuir el espacio y que no pueda agarrar el cuello de Aya.

Gracias al Cielo que los diseñadores del juego nos han ayudado a poder vencer a estos enemigos. Con atención, podemos ver señales en el decorado que detonan la aparición de este adversario, por ejemplo: en la sala del congelador de Gólems, camina de espaldas a la pared de la izquierda de la pantalla del pasillo que va hacia el estacionamiento subterráneo. Ver imagen. La flecha indica una sombra en el suelo que cuando es alcanzada por Aya, activa el ataque del Gólem. Lo recomendable aquí es correr al fondo y girar a la derecha y esperar a que se desmimetice el enemigo para poder disparar. Lo mismo sucede en otros lugares donde se sospeche que existan gólems ocultos. Aunque no siempre son sombras en el fondo, existen otros indicadores que nos sirven de banderas, como la columna a la izquierda de Aya, cerca del tablero del acertijo de piezas móviles en Neo Ark.



Cuando el Gólem proyecta hologramas de si mismo no existe un ruido que lo represente; sin embargo, cuando va a hacer su aparición el Gólem real, podemos escuchar un zumbido característico que nos lo indica y es cuando podemos empezar a disparar. Cuando aparece detrás de su holograma, un disparo lo desestabiliza y no puede atacar y es en este momento en que podemos disparar varias rondas. Quizá sea por un error al diseñar el juego que esto sucede así, ya que yo pienso que debería ser al revés. Un consejo importante es apagar la música del juego para poder escuchar este zumbido.

Una ventaja es que este tipo de Gólem siempre está solo por cuarto. Sería una verdadera pesadilla que hubiera dos.

Hay que tener cuidado de que no se nos acaben las balas en plena batalla porque Aya tendrá que recargar, y si lo hace tras un holograma, puede aparecer el Gólem real y herirnos. Lo que se puede hacer en este caso es disparar al Gólem real hasta que quede en la recámara del arma una bala. Esperar los nuevos hologramas y cuando aparezca de nueva cuenta el Gólem verdadero, disparar esa única bala para desestabilizarlo y tener tiempo de recargar. Hay que repetir este procedimiento cuando sea necesario.



Alfil: Es el de traje rojo y tiene una forma similar de ataque que el anterior. Su forma de atacar es igual al del Gólem **Caballo**. La única diferencia que veo entre ambos enemigos es que el Alfil no emite muchos hologramas. Éste tipo de Gólem causa parálisis si nos golpea.

Estrategia: Se podría suponer que los Alfiles deberían ser más difíciles de vencer (dan más BPs al derrotarlos), pero podemos emplear las mismas técnicas explicadas para vencer a los Gólem **Caballo**. En el escenario más fatal, podremos efectuar ciertas diligencias antes de entrar al cuarto donde vigila este Gólem: debemos grabar la partida, tener al menos un Tónico 1 y una bebida MP1 y nuestro MP al máximo. Debemos también tener suficientes municiones para evitar que se nos terminen en plena batalla. Si nos ponemos atentos, podremos evadir su golpe y así evitar que nos regale parálisis. En caso de recibir este estado alterado, hay que emitir metabolismo inmediatamente. Nunca hay que estar lejos de una pared. A excepción del área de Neo Ark (el lugar del acertijo del tablero de piezas móviles) donde es difícil que te ataque si colocas a Aya

cerca de la columna a la izquierda de la pantalla, el otro lugar donde puedes ser atacado muy fácilmente, es el área del criadero en el Refugio. Aquí debemos caminar de espaldas hasta ver su mira láser. En este momento hay que correr a la primera jaula contenedora y colocarnos en la esquina derecha cercana a la puerta. Obvio es que si te pones frente a la puerta, serás atacado porque hay más espacio para que el Gólem corra hacia ti.

Al igual que con el Gólem **Caballo**, el Alfil siempre actúa en solitario.

Gólem Peón	Gólem Torre	Gólem Caballo	Gólem Alfil
EXP: 125	EXP: 250	EXP: 300	EXP: 400
BP: 100	BP: 400	BP: 1000	BP: 2500
MP: 5	MP: 8	MP: 6	MP: 7
HP: 5	HP: 8	HP: 6	HP: 7

Enemigos: Los Strangers



Al primer Stranger te lo topas en el Café Parthenon. Strangers de menor tamaño los ves por todo DryField y en menor medida en el Refugio. Pero Aya se encuentra con un tipo especial en Neo Ark que ha evolucionado. Con gran cornamenta, excelente agilidad a pesar de su gran tamaño, piernas poderosas que patean con la fuerza de una mula y una mordida fatal, este Stranger es el más peligroso de todos. Los Strangers más pequeños tienen la habilidad de convertirse en los humanos que antes fueron, pero solo por tiempo limitado.

Los Strangers de Neo Ark son más numerosos y en ocasiones, cuando Aya cambia de pantalla en la misma zona, puede aparecer un segundo que se une al ataque. La forma de atacar de estos Strangers varía según la proximidad de nuestro personaje a la criatura. Puede morder, patear o correr hacia ti y lanzarte una doble patada doble voladora o un tope con la cabeza. Esto baja una gran cantidad de vitalidad si no nos movemos rápidamente.

Diferentes clases de Strangers

Hay cuatro tipos de Strangers. No se sabe si cada clase es un tipo evolucionado del anterior o fueron creados en base a la morfología de los primeros para mejorarlos. Yo me voy por la segunda teoría y me baso en el hecho de que cada tipo de Stranger tiene su propio modo de atacar. Como unos de los tipos son capaces de convertirse en los humanos que fueron originalmente, al parecer los diseñadores crearon una cuarta clase que carece de esta habilidad. Obviamente quisieron curarse en salud.

Nota: Los tipos no se clasifican en orden de aparición.



Tipo 1: Los vemos en Dryfield y en el Refugio. Son más lentos al caminar y su cabeza es casi humana. Andan en parejas, sin embargo podemos encontrar hasta tres juntos (en el pasillo del cuarto 6). Cuando Aya se acerca mucho, le muerden la mano y tratan de arrancársela. La mayoría de las veces los encontramos dentro de los cuartos del Motel Bronco.

Tipo 2: Deambulan por la Torre Akropolis y casi siempre andan en parejas. Son más voraces, rápidos y siempre los vemos comiendo de los cadáveres humanos. Este tipo de Stranger camina hacia adelante y de repente brinca hacia un lado, lo que hace difícil atinar los tiros. Sin previo aviso, comienzan a correr hacia Aya y estando cerca lanzan una dentellada.

Tipo 3: A este Stranger lo localizamos en la zona arbolada de Neo Ark. De todos, es el mejor rival para Aya, pero lamentablemente son muy tontos y pueden ser vencidos usando solo la **Tonfa** (incluso en el modo Bounty). Este Stranger ataca mordiendo y pateando y pueden aparecer dos por cuarto, lo que complica un poco la situación. Un ataque frontal consiste en correr con la cabeza hacia adelante como los toros de lidia.

Tipo 4: Combates con el primero en el Café Parthenon y es el único en su tipo. Es el más grande de todos y lo más que hace es tirar mordiscos. A pesar de su estatura, es el más fácil de vencer, tan solo requieres situarte detrás de la mesa cercana a la puerta y balearlo. Está más cerca genéticamente al tipo 1 por su capacidad de metamorfosearse en humano.

Estrategia

La estrategia es sencilla. Inmediatamente cuando inicie la batalla, emite **Necrosis** y comienza a dispararles. Lo mejor es usar los **sprays** con fin de paralizarlos. **Apobiosis** los paraliza y a diferencia de los Sprays, ésta energía les baja de golpe un montón de vitalidad. La espalda del animal es la parte vulnerable.

A veces, se nos regala la oportunidad de ver a un Stranger conviviendo con **Blood Sucklers** y, ya que estos explotan al contacto de algún objeto contundente, podemos aprovechar para dispararles a estos pequeños seres para despedazar al bípedo que se pasea por entre ellos.



La Estrategia Extrema Para El Tipo 3

Esta estrategia es más complicada pero la más divertida y ahorra muchas balas. Asegúrate de grabar la partida antes de entrar al bosque y de portar la **tonfa** y uno o dos **tónicos 1**. Al principio se requiere de algo de práctica para dominar esta técnica extrema, pero cuando la domines ya no querrás usar otra.

El procedimiento es simple: emite **Necrosis** justo al aparecer y avanza hacia él. Comienza a correr en círculos rodeando a la criatura y esta te seguirá. Los círculos debes hacerlos lo más pequeños posibles ya que de ese modo ella no podrá morder o patear. Pon especial atención al momento en que el monstruo se detiene y sufre un espasmo (debido a la fibrilación cardíaca). Es en ese momento en que debes golpearlo con la tonfa. Sigue esa forma de actuar hasta que caiga muerta. La espalda del Stranger es su *tendón de*

Aquiles, por lo que siempre debes golpear esa área para acertar golpes críticos.

Hay que tener cuidado, porque si por error te quedas al frente de la criatura, esta va a lanzar un mordisco. La ventaja es que cuando lo va a hacer, se arquea hacia atrás para impulsarse. En ese momento corre hacia un lado para evitar las fauces. No dejes de correr en círculo hasta que veas el espasmo y golpéalo cuando se detenga.

Nota: Un pequeño problema es que, al entrar al área de pelea, cuando los Strangers salen de entre los árboles, Aya no está dando la cara al monstruo. Debemos voltearla para que le de el frente al oponente y así poder emitir Necrosis. Luego, hay que fijarlo con la mira y correr hacia él. Achicando el espacio entre los dos, habrá menos oportunidad de que te patee.

Cuando se tiene la práctica, puedes emplear esta técnica incluso en el modo Bounty.

Nota: Hay que tener cuidado a no salirse de la pantalla donde se lleva a cabo la pelea. A veces hace su aparición un segundo Stranger. Puedes usar Plasma para derribarlos lo que te da tiempo para emitir Necrosis y envenenar al segundo colado a la fiesta.

Cuando te tardas en matar a uno, sobre todo si te toca pelear con dos, hay veces en que uno de ellos se regresa al bosque. La ventaja es que sigue con la vitalidad disminuida debida a nuestros golpes y cuando regrese podremos terminar de matarlo.

Es inevitable en ocasiones recibir una patada o un mordisco, pero si nos armamos con **Tónicos 1**, no habrá problemas serios. Regularmente hay de 3 a 4 Strangers por cuarto.

Stranger Tipo 1	Stranger Tipo 2	Stranger Tipo 3	Stranger Tipo 4
EXP: 34	EXP: 42	EXP: 115	EXP: 300
BP: 34	BP: 48	BP: 200	BP: 200
MP: 3	MP: 4	MP: 5	MP: 30
HP: 3	HP: 4	HP: 5	HP: 30

Enemigos: Los Fatties

Los Fatties o Humpty Dumpty, según un manual, son los gordos del juego. Tienen forma de barril y una cabeza tan pequeña que casi no tienen cerebro. Poseen unas manos enormes. Te topas con ellos por vez primera cerca de la capilla en la Torre Akropolis. Existen de dos tipos, uno gris y otro verde. Cuando creen que no hay nadie observando, se la pasan chapoteando en el agua felizmente. Gustan de tomar el sol y platicar con sus compañeros de juego. Las formas de ataque primordiales son los manazos. Tiene una musculatura poderosa debajo de varias capas de grasa. El Fatty puede estirar fácilmente su brazo hasta casi 3 metros y medio y golpear en seco. Cuando Aya se encuentra muy cerca de ellos, inflan unas glándulas en los hombros y expelen con fuerza una masa líquida con veneno (los grises) o un gas negro que ciega a Aya (los verdes). Las más de las veces hay dos por cuarto e incluso pueden estar junto con otra criatura, como por ejemplo los Divers o escarabajos. Suelen avanzar hacia Aya, pero como son lentos para caminar, podemos aprovechar en dispararles. Pero ¡cuidado! Para cuando un Fatty decide avanzar hacia ti, va con toda la intención de hacer el máximo daño con perjuicio extremo. [Pirokinesis](#) es útil, así como [Necrosis](#). [Plasma](#) ayuda a derribarlos mientras estamos en combate y las balas [Firefly](#) ayudan a quemarlos.



Estrategia

Esta estrategia aplica para ambos tipos de Fatty. Siempre hay que dispararles de lejos. Plasma los puede derribar y neutralizar un ataque inminente. Un tiro crítico se logra cuando la criatura bosteza y se despereza alzando los brazos descubriendo la parte blanda de su torso. Como el 90% de su cuerpo es grasa, Pirokinesis aquí es fatal para ellos. Podemos emplear balas incendiarias como Firefly o una energía como [Inferno](#).

A veces podemos encontrarnos uno muy cerca al entrar a un cuarto, pero no desesperéis. El Fatty no hará nada a menos que te acerques demasiado. Se te quedará viendo y agitará uno de sus poderosos brazos solamente tanteándote (o quizá solo esté espantándose las moscas). Luego comenzará a girar de un lado a otro. Al final se estirará bostezando y es en ese preciso instante que hay que emitir Pirokinesis para que sienta nuestro ardiente amor. Esto aplica para ambos gordos, grises y verdes.

La Estrategia Extrema

Cuando hablamos de los Fatties grises, esta estrategia consiste en acercarse lo suficiente al gordo para poder emitir Necrosis e irlo envenenando paulatinamente. Activar [Tiro Energizado](#) y acercarse para darle de tonfazos es la mejor opción. Hay que asegurarse de que lo golpeemos en la espalda. Cuando se trata de los verdes, hay que activar también [Metabolismo](#) para que el gas que emite no nos cause ceguera o ponernos las gafas de cazador si es que las adquirimos con el entrenamiento.

Cuando hay dos en el mismo cuarto, debemos darle su tratamiento primero a uno y después repetirlo la dosis al segundo. Nunca hay que perder de vista al otro, aunque la mayoría de las ocasiones, este se hace el desentendido mientras su amigo está siendo aporreado.

Consejo: Si cerca del Fatty hay Gusanos (de hecho solo ocurre en dos peleas), podemos disparar al gusano un cartucho Firefly o emitir Combustión para que empiecen a quemarse. Da vueltas alrededor del Fatty para que los gusanos incendiándose le prendan fuego a él también. Es divertidísimo y gracioso ver como grita el animalón al sentir el calorillo. Que mezquino soy.

Fatty Gris

EXP: 152

BP: 102

MP: 5

HP: 5

Fatty Mutado Verde

EXP: 204

BP: 152

MP: 6

HP: 6

Enemigos: Los Scavengers

Los Scavengers (carroñeros) se han ganado a pulso el título de los seres más fastidiosos del juego, eso sin contar a los escarabajos. Parecen Gremlins con sus orejas puntiagudas y su manera de comunicarse con una voz chillona. No hay que dejarnos sorprender por su pequeño tamaño, ni dejarnos llevar por la apariencia inofensiva de estas criaturas. Muy lejos están de todo eso. Son pequeños demonios que a la menor provocación saltan hacia ti mordiendo y golpeando. Tienen dientes fuertes empotrados en quijadas de cierre poderoso. Pueden roer cable de cobre y otros metales como lo hacen los roedores. Sus patas tienen fuertes músculos que les permiten brincar casi 1 metro de alto y dos de distancia. Su piel es muy correosa y parece papel de lija, por lo que los rozones causan daño a la piel de



Aya. Sus grandes orejas les permiten escuchar el más mínimo ruido, lo que los pone en alerta. Suelen andar en grupos de 3 a 5 individuos y en algunos cuartos se encuentran con otras criaturas. Se les puede ver junto con murciélagos o con Bone Sucklers

Atacan de formas diversas y todas causan mucho daño. El brinco de doble maroma es el peor, por lo que hay que evitar que se impulsen emitiendo [Plasma](#). Cuando están encima de un mueble y escuchan un ruido, a manera de reflejo ejecutan su maroma hacia la fuente del sonido, por lo que hay que estar alertas. Emboscan a su víctima saltando desde varios lados. Esto ocurre frente al Lobby del Motel y en la Mina abandonada (los ocultos no aparecen en el mapa como zona roja). Si estamos muy cerca de ellos muerden las pantorrillas, lo que puede dejar a Aya a merced de los demás. Hay que pulsar todas las teclas direccionales del control de forma circular para zafarnos y darle una patada al atrevido. (La patada no baja vitalidad al Scavenger.)

Pocas cosas son a las que estas criaturas temen, sin embargo, cuando presienten que algo terrible va a suceder, se acercan a las paredes y se ponen a temblar con la cabeza abajo. Por ejemplo, justo antes y después de la aparición del Fire Breather. Cuando esto ocurre, no atacarán y podemos aprovechar para eliminarlos a tonfazos de uno por uno.

Estrategia

Cuando andan en grupos, es usual hallarlos dormidos juntos. Lo que debemos hacer es acercarnos moviendo a Aya con la tecla de dirección suavemente y rápido para que no camine, sino que se deslice. Un paso que se escuche hará que se despierten. Cuando estemos cerca de ellos podemos golpearlos con [Plasma](#) o necrotizarlos. Se requieren de dos a tres emisiones de Plasma para eliminarlos. Cuando caen boca arriba podemos asestarles un tiro crítico. Como son criaturas nocturnas, la luz de las [lamparas de combate](#), de los [Resplandores](#) o de la linterna de la [P229](#) los ciegan. Se quedan meciéndose de adelante hacia atrás, indefensos. Esto también aplica cuando están todos juntos o en pares. Cuando están todos esparcidos por el cuarto, debemos cegarlos uno por uno. Una ventaja es que cuando estás matando a uno que has dejado ciego por la luz, los demás no se despiertan (a menos que cometas el error de caminar haciendo ruido). Al parecer estos animalitos se han acostumbrado al ruido de las armas, por lo que no le toman importancia y siguen dormidos.

Nota: Cuando están ciegos puedes dispararles, sin embargo, al asestar un tiro crítico, este caerá de espaldas (o de frente, si le das por detrás) y se restablecerá, por lo que reiniciará sus ataques.

Scavenger

EXP: 10

BP: 62

MP: 2

HP: 2

Enemigos: Los Escorpiones



Hay tres cosas malas a la hora de enfrentar a estos enemigos arácnidos. Una es que te envenenan con el aguijón, la otra es que pueden emboscarte saliendo de la tierra y la peor es que cuando eliminas a uno y aún hay otros vivos, se derriten y esparcen su toxina por el suelo. Si la pisas, te envenenas. Aún después de muertos pueden ser dañinos. Te encuentras con ellos desde Dryfield hasta el Refugio.

En honor a la ciencia, debemos informar que estos escorpiones no son arácnidos ya que poseen cuatro patas y no las ocho que son características de estos bichos. El exoesqueleto del animal es duro y correoso. Puede resistir muchos balazos, pero si aprovechamos [Plasma](#) podremos disminuir muy fácilmente su resistencia y bajar algo de la vitalidad.

Lo detestable es que habrá momentos en que por cuarto haya un enemigo al que vences y cuando creíste que todo había acabado, aparecen escorpiones de la tierra donde se ocultan para acosarte. Cuando se recibe un aguijonazo y no tenemos puesto el [chaleco de Asalto](#) que evita la ponzoña, el veneno entra al torrente circulatorio y será transportado más rápido por las arterias cuanto más se mueva Aya por el lugar. Los [Antídotos](#) y [Metabolismo](#) restablecen la salud.

Nota: Cuidado al tener dos enfrente porque ambos pueden aguijonear al mismo tiempo.

Estrategia

Lo mejor es activar [Tiro Energizado](#) y dispararles desde una distancia prudente. Siempre estarás corriendo de un lado a otro evitando el aguijón. Suelen requerir 3 ataques de [Plasma](#) en nivel 2, por lo que es un desperdicio de energía. [Necrosis](#) les quita algo de vitalidad, pero no los envenena. Cuando eliminas a uno, hay que evitar a toda costa pisar las toxinas que desparrama en el suelo. Aunque la toxina es absorbida por la tierra, puedes quedar acorralado en una esquina a merced de los demás escorpiones mientras desaparece. La ventaja es que al eliminar al último, éste no dejará toxinas.

Estrategia Extrema



Esta es muy peligrosa debido a la cantidad de enemigos que debes combatir. La finalidad es ahorrar balas y energía. La ventaja es que tenemos el Chaleco de Asalto al principio del juego. Si no lo tenemos, hay que armarnos con Antídotos. La cosa es ponerse detrás del escorpión y tirar de tonfazos. Antes de aguijonear, el escorpión hace una pausa y mueve hacia atrás su cola. En ese momento debemos correr hacia un lado y seguir golpeando. Un golpe de tonfa propina más daño que una bala PB y si hay varios juntos, a cada uno le toca daño. Al derribar a uno, si es posible, no hay que moverse para no pisar el charco de veneno. Muchas veces ocurre que cuando te están persiguiendo y te alejas demasiado, terminan por cansarse y se voltean hacia el lado contrario. Aquí debemos aprovechar para darles más dosis de tonfa.

Advertencia: Si usamos la técnica de la Tonfa Mágica (Ver las [curiosidades del juego](#)) deberemos tener cuidado con el veneno. Éste también puede atravesar la pared y dañarnos si lo pisamos. Aguijón igual.

Escorpiones

EXP: 20

BP: 8

MP: 1

HP: 1

Enemigos: Los Stalkers



O **Acechadores** y no pudieron elegir un nombre mejor para esta criatura. Se les dio ese nombre debido a su capacidad de mimetizarse con el entorno y esperar a que en las proximidades se ubique una víctima potencial. Los pigmentos en sus células se activan exageradamente rápido y Aya deja de apuntar al no saber dónde puede estar la criatura. Existen tres clases de Stalkers, de los cuales uno es el más peligroso de todos. Tienen un cráneo muy duro que resiste los impactos de balas.

Clase 1: Son pequeños y de color anaranjado con franjas negras. Son conocidos como Cebraz. Sus ojos están adaptados para ver excelentemente bien en la oscuridad y tienen dedos prensiles con concavidades que les permiten subirse y adherirse a las paredes. De hecho pueden colgarse del techo y atacar desde ahí. El cráneo termina en punta lo que alarga su rostro. Tienen una garra larga y hueca como

el espolón de los ornitorrincos por donde inyectan veneno originado en glándulas bajo la piel. Si Aya se descuida y se acerca demasiado, el Stalker saltará hacia el cuello y le comenzará a morder la cabeza. En el modo Bounty esta acción es casi fatal por más vitalidad que se posea. Muchos cuartos del juego tienen tres Stalkers, cuando matas uno, hacen su aparición los otros dos. Son sensibles a la luz y al sonido



Clase 2: Este es el ANMC que se encuentra en el sótano cercano al cuarto de las barricas de vino. Algunas personas lo han llamado Spidey debido a que se mueve como las arañas. Es más grande que los anteriores y por tanto, de mayor peligrosidad. Es un enemigo de cuidado, en parte porque poco se puede hacer para anticipar sus ataques. Gusta más de estar en lugares oscuros sujeto del techo de las cuevas y atacar desde ese lugar elevado. Una cualidad que comparte con los demás tipos de Stalkers es su capacidad de mimetizarse con el ambiente que le rodea, y para esto es sorprendentemente rápido. Posee brazos y piernas de gran longitud y su musculatura es poderosa. Las manos, con pulgar oponible, son más humanas que las de sus congéneres. Podemos suponer

que es una versión mejorada de los anteriores y es muy rápido en sus movimientos. Además de usar su espolón para inyectar veneno, puede tomar a Aya por los hombros y golpearla contra el techo causando Berserker. Los ojos de estos Stalkers están a ambos lados de la cabeza, por lo que su visión frontal es deficiente.

Clase 3: Es la estrella de los Stalkers. La versión suprema de estos ANMC y la gran pesadilla de los Gamers primerizos. Es el Diablo mismo puesto en la Tierra para castigar a los infieles. De los tres tipos, éste es el más difícil de matar debido a que su piel es más resistente a los impactos. Lo encontramos en el Refugio nada más entrando. Posee las mismas cualidades de sus primos, pero al ser más resistente a los disparos, tiene más probabilidad de causar daño a quien por descuido, negligencia o simplemente por su deseo de aventura, se cruza en su camino. Muchos jugadores ilustres han caído bajo el ataque de esta criatura. Las articulaciones especiales de las extremidades de este enemigo, permiten que camine de cabeza sin tener que perder el tiempo girando todo el cuerpo.

La estrategia

Con los de la clase 1 la estrategia es sencilla. Justo al aparecer frente a Aya, hay que sacar la pistola y empezar los disparos. Todos los Stalkers son sensibles a la luz, por lo que es necesario tener una [Linternita de Combate](#) o un [Resplandor](#) para facilitar las cosas durante la pelea. [Necrosis](#) los debilita paulatinamente y evita que se mimeticen.

Generalmente se acercan a su víctima y se mimetizan por lo que hay que esperar a que se vuelvan visibles para poder dispararles. La ventaja es que Necrosis puede envenenar a varios siempre y cuando esté uno frente al otro. En el Refugio, ya que has logrado la P229, puedes usar la luz de la linterna empujada en el arma para cegarlos y dar tiempo a matarlos. Al recibir la luz en sus sensibles retinas, se paralizan y adoptan la posición de las arañas que han sido fumigadas.

Para el Stalker tipo 2 puedes hacer lo siguiente para vencerlo sin sudar: Tan pronto como la batalla comience, usa el [Spray](#) y emite [Necrosis](#), y luego corre como si te siguiera el mismo diablo. Métete en el nicho delante de la puerta del Cuarto de Juegos. El Stalker no cabe allí y sus ataques no te pueden alcanzar. Ahora, avanza de poco en poco, pegado al borde de la izquierda de Aya. Debes estar tan lejos como te sea posible de la puerta, sin que el punto de vista de la pantalla cambie, de lo contrario significaría que pasaste la línea virtual del nicho. Si observas bien la imagen, verás dos maderos en la pared formando un triángulo, Aya debe estar dentro de esa área desde tu perspectiva. El Stalker hará ruidos corriendo de acá para allá. Sabrás que estás en la posición correcta cuando el animal ya no corra y permanezca más o menos en frente de Aya. Dispara cuando esté directamente en la línea de fuego mientras esté Necrotizado. Si el efecto de Necrosis se acaba, échale más. Ésta es una pérdida de MP, pero hazlo, porque el señalizador de daño actúa como una bandera para que Aya pueda apuntar. Regularmente, la bestia se mantiene frente a Aya estando invisible, si usas Necrosis continuamente, terminará por morir. Si con la técnica anterior, el Stalker no se desmimetiza, usando solo Necrosis podrás derribarlo o acelerar el proceso de muerte golpeándolo con Pirokinesis. Funciona el 98.62% de las veces.



La estrategia con el Stalker del Refugio es un poco más complicada. Apenas escucharlo hay que emitir [Anticuerpo](#) y usar el [Spray](#) para paralizarlo. En ese momento debes emitir [Tiro Energizado](#) y empezar a disparar con la P229 aprovechando la luz para cegarlos. Luz-Disparo-Luz hasta que caiga muerto.

Nota: Si usas Pirokinesis en el Stalker mientras está paralizado, lo reanimas inmediatamente.

La Estrategia Extrema

¿Por qué gastar balas preciosas en los Stalkers de clase 1 cuando tenemos a nuestra disposición la confiable y vieja Tonfa? Solo requerimos ponernos detrás de las criaturas y empezar a darles masaje a golpes. Lo ideal es colocarse de lado izquierdo y golpearlos después de emitir Tiro Energizado. Difícilmente podrán alcanzar a Aya de este modo y terminaran convirtiéndose en fertilizante. Cuando recibamos la P229 nos permitirá escoger la mejor opción: podemos cegarlos con la luz de la lámpara y ponernos a golpearlos con la tonfa. Regularmente aparecerán otros dos. También los podemos cegar a ambos y darles de tonfazos. Si se reaniman, volverán a atacar y tenemos que cegarlos nuevamente. Siempre hay que golpear cuando estén los dos Stalkers juntos para que ambos reciban daño.

Nota: Cuidado aquí, porque ahora que saben que tienes una luz portátil, cerrarán los ojos y el efecto cegador dura menos tiempo.

El Stalker clase tres puede ser vencido con la Tonfa, pero es mucho más tardado y corres el riesgo de que se termine tu vitalidad. Yo solo he podido vencerlo tres veces de 10 juegos.

Stalker Clase Uno

EXP: 106

BP: 36

MP: 5

HP: 5

Stalker Clase Dos

EXP: 500

BP: 200

MP: 15

HP: 15

Stalker Clase Tres

EXP: 600

BP: 300

MP: 15

HP: 15

Enemigos: Los Chasers



Es la primera criatura que te da la bienvenida cuando haces tu arribo al poblado de Dryfield, sin embargo, los seguirás sufriendo de aquí hasta el Refugio. Los Chasers (Persecutores) son un fastidio menor cuando aprendes como abordar sus ataques. No puedo decir lo mismo del Modo Bounty, pero no estamos hablando de este modo tan sabroso, si no del juego normal. Cuatro patas, una cara humanoide y el tamaño y fortaleza de un caballo, estos ANMCs suelen andar en parejas y en varios cuartos te los encuentras dormidos con los ojos abiertos. Cuando salen a cazar lo hacen en manadas. Como en todo grupo social animal, existe un líder o miembro alfa que es quien los comanda y los demás le deben sumisión y siguen sus órdenes. Existen tres tipos de Chasers y los voy a describir:

Chaser Tipo 1: Es el más común de todos y te lo encuentras tanto en Dryfield, como en el Refugio y en la savana de Neo Ark. Igual que a las cabras montesas, les gusta andar en los riscos y bajan en manadas cuando van de cacería. Es en la zona de la Torre de Agua y en la entrada de la Mina Abandonada que Aya se percata de esto. Cuando entramos a un cuarto con Chasers, podemos ver una de dos cosas: o se encuentran durmiendo o se la pasan caminando de un lado para el otro sin hacer nada. Pero no hay que confiarse. El Chaser se queda viendo a Aya, como estudiándola. Si nos acercamos lo suficiente o se nos ocurre atacar a otra criatura, como a las mariposas, esto pone en alerta al cuadrúpedo que intentará borrarlos del cuadro.

El ataque regular es correr hacia Aya y darle un tope con la cabeza en el torso. Sobra decir que son muchos puntos de vitalidad los que arrebatan. Cuando estamos muy cerca de él, el golpe a Aya es menor. Siempre da un bufido cuando va a iniciar su carrera.



Chaser Tipo 2: También conocido como Mad Chaser, es en realidad un subproducto de mala calidad de cuando trataron de desarrollar el Tipo 1. En honor a la verdad y siendo muy honesto, debo decir que son muy pocas las veces que este ANMC ataca (solo lo hace cuando es provocado o te colocas demasiado cerca de ellos), sin embargo, el juego lo toma como batalla aún y cuando éste se encuentre alejado de nuestro destino y no esté posibilitado para hacernos daño. Por lo general los encontramos en parejas, sentados viendo el panorama o los hallamos inmersos en su pasatiempo favorito: meciéndose de aquí para allá colgados del techo. El nombre de Mad Chaser le viene de las carcajadas chillantes que lanza cuando se les dispara o golpea. Su forma básica de atacar es acercarse hacia Aya arrastrándose, a veces lento y a veces

rápido, para que estando cerca, den un brinco y golpeen a nuestro personaje.

Cuando peleas con el Glotón y atinas a darle un tiro crítico en el hombro, éste golpea el piso y por los ductos caen estas criaturitas de dos en dos. Si no las eliminas a todas, el gigantón se pondrá a succionar y al ingerirlos recobrará 100 puntos de vitalidad por cada uno. La ventaja es que si los matas o se los come el Glotón, podremos quedarnos con los BPs de la muerte de los Mad Chasers.

Chaser Tipo 3: Conocido también como el Líder de la Manada o papá Chaser. Es el venerable jefe de los demás. No se anda por las ramas y sabe cuál es su estatus dentro del grupo. Tiene una mayor estatura y la zona sin pelo en la cabeza nos indica que es el área que más utiliza para atacar a sus víctimas. Solo nos enfrentamos a él en una sola ocasión y con eso es suficiente para agradecer a los creadores del juego que no lo hayan incluido en otros lugares.

Su forma de atacar es subir a una parte elevada y saltar sobre Aya. Siempre corre de un lado para el otro y cuando está cerca de Aya, la golpea con la cabeza o abre la boca y encaja sus dientes romos en el hombro de nuestro personaje provocándole un estado alterado de envenenamiento. ¡Y no solo eso! Se da el lujo de azotar a Aya contra el suelo y reírse como demente.

Estrategia

El Chaser Tipo 1 puede ser paralizado con un [Spray](#) y luego envenenado con [Necrosis](#). Son más vulnerables cuando están caídos después de haber recibido un ataque de Pasma. La luz no los ciega tanto. Toma en cuenta que su cabeza tiene un cráneo muy duro, por lo que una emisión de Pirokinesis para ellos es análogo a como siente unas palmaditas en la cabeza un peleador de lucha libre profesional. Lo mejor es tirarlos cuando están en el suelo. Curiosamente, el único lugar donde los Chasers pueden recibir Pirokinesis en el cráneo con el máximo daño, es dentro de la reja de malla ciclónica bajo la Torre de Agua.

Estrategia Extrema

¿Gastar de más usando Energías Parasitarias... o balas? Solo un pelagatos lo haría. Las condiciones del terreno nos ayudan más de lo que creemos. Solo hay que aprovechar lo estúpidos que son estas bestias de cuatro patas.

Lo primero que debemos hacer es desactivar la mira del arma de Aya para que no se nos dificulte movernos por el área. Para vencer a estos formidables animaluchos, hay que seguir los siguientes procedimientos sencillos.

Hay que saber escuchar los indicadores de ataque. Cuando el Chaser va a atacar, justo antes de iniciar la carrera suelta un bufido característico que los delata. Lo que hay que hacer es muy simple. Debemos correr hacia una pared o columna de cemento y antes de que nos coja el animal, cortamos carrera hacia un lado y él solito se dará el tope contra lo duro. Adiós 15 puntos de vitalidad de la taimada bestia. Cuando esté tirada, le caemos a tonfazos. Quizá unos dos y volvemos a correr hacia otra pared y repetimos el procedimiento.

En la entrada de la Mina Abandonada solo tenemos que situarnos cerca del precipicio y movernos cuando corran hacia nosotros. Pero hay que tener cuidado, si corremos a destiempo, será Aya la que sea lanzada al precipicio. Cuando estás cerca del borde del risco y aparecen dos Chasers y caen muy cerca de Aya, sí puedes correr y esquivarlos cuando peguen carrera, pero es muy arriesgado; lo mejor es invocar Plasma y correr hacia la parte de atrás y hacer que se golpeen contra el fondo. Luego corremos hasta el borde del risco nuevamente y esperar a que ataquen para que encuentren su destino allá en el fondo del abismo.

Para el Chaser Tipo 3 [ver la guía](#).

Chaser Tipo Uno	Mad Chaser	Chaser Tipo Tres (Blizzard)	Chaser Tipo Cuatro (Zombie)	Chaser Raid
EXP: 75	EXP: 20	EXP: 300	EXP: 500	EXP:
BP: 50	BP: 40	BP: 200	BP: 300	BP:
MP: 4	MP: 1	MP: 10	MP: 30	MP:
HP: 4	HP: 1	HP: 10	HP: 30	HP:

Enemigos: Los Divers

Los Divers parecen una copia mal hecha de un plesiosaurio. Son marinos y tienen su habitat en el área acuática de Neo Ark y en el Refugio. Pasan el tiempo chapoteando y nadando sin que nadie les moleste. Suelen ser muy territoriales por lo que si alguien pasa cerca de donde ellos nadan, salen a proteger su espacio vital. En el área del cuello y pecho se nota un pendiente azteca dibujado como en dermatografía.

Los Divers solo tienen una forma de atacar y es escupiendo saliva cargada eléctricamente. Suelen haber de 2 a 3 por cuarto y, al igual que con los Chasers, el grupo tiene un líder de mayor tamaño. En el área de la cabeza y las aletas anteriores se encuentran unos gránulos generadores de electricidad que incluso fuera del agua, si nos acercamos mucho para golpearlos con la Tonfa, pueden lanzarnos una descarga poderosa, por lo que no podemos decir que están totalmente indefensos fuera de su ambiente natural.

Por medio de biolocalización saben exactamente donde se encuentra Aya. Sacan la cabeza y lanzan su saliva eléctrica.



Estrategia

Podemos tomar ventaja de los indicadores previos y anticiparnos a sus ataques. Cuando van a atacar, los Divers deben generar un pulso eléctrico para cargar la saliva. Este evento se manifiesta con un crujido de electricidad. Mueven su cabeza hacia atrás y la impulsan hacia adelante para catapultar su bola líquida cargada en nuestra dirección. Cuando escuchemos ese sonido, hay que correr hacia un lado para evitar el gargajo. Las balas los dañan, pero [Pirokinesis](#) hace un mejor trabajo bajándoles una gran cantidad de vitalidad. Plasma permite bloquear un ataque incipiente.

La cosa se complica cuando existen otras criaturas en el mismo cuarto. Pueden hallarse junto a Fatties, Brain Stingers o escarabajos. Lo importante aquí es eliminar a la criatura secundaria para después dirigir nuestra atención a los Divers. Hay que seguir las estrategias para cada criatura extra en particular.

Tláloc: El jefe de todos los Divers, que algunos han dado a llamar Tláloc, es una bestia descomunal cuyo ataque es más feroz. Se encuentra en el Observatorio Subacuático y hace su aparición cuando has eliminado a todos los Divers. A diferencia de los Divers más pequeños, Tláloc suelta un chorro eléctrico continuo hacia los lados siguiendo a Aya. La ventaja es que también podemos anticiparnos a su ataque y empezar a correr. Tláloc es alérgico a [Necrosis](#) por lo que será nuestra Energía Parasitaria de primera elección. Se requieren de dos a tres emisiones. Posteriormente podremos sacar provecho de las balas Hydra energizadas. En honor a la verdad, Tláloc es un mini jefe principal de débil fortaleza. Inclusive, en el modo Bounty es fácil eliminarlo.

Nota: No hay que olvidar que tras eliminar a Tláloc debemos recoger la Calavera de Cristal.

Divers

EXP: 70

BP: 88

MP: 3

HP: 3

Tlaloc

EXP: 400

BP: 1000

MP: 15

HP: 15

Enemigos: Brain Stingers



De casi dos metros y medio, poderes extras que provocan estados alterados y una púa en la mano que es fatal, lo Brain Stingers son una amenaza seria. En el Modo Bounty causan estragos en nuestra vitalidad si no somos ágiles. Tienen brazos largos y una piel como de durazno. Poseen la cualidad de regenerar una porción de su vitalidad tras haber sido atacados, regularmente de 80 – 100 puntos.

El primer Brain Stinger lo vemos en el Refugio (en el Modo Bounty hacen su aparición en Dryfield) y cuando era humano se llamaba Fred Bowman. Uno podría pensar que Bowman sería un jefe principal, pero no es así. Es como todos los demás. Contrario a lo que se pudiera pensar, Bowman no era el líder de los Brain Stingers. Al líder lo maneja Eve por medio de control mental y es una bestia de casi seis metros de estatura con poderes destructivos que no poseen las demás criaturas de su tipo.

Generalmente andan en parejas yendo de aquí para allá arrastrando los brazos con paso lento y pesado. Solo caminan, a diferencia de Bowman que sí puede correr, solo que no lo hace en el juego en ejecución (esto solo lo escuchamos en una cinemática).

Las formas de atacar son variadas y dependen en gran medida del espacio que pongamos entre nosotros y ellos. La primera y más común es la bola de energía y la generan a través del pecho. La toman entre las manos y la lanzan hacia Aya. Si nuestro personaje corre tratando de rodear a la criatura, esta seguirá a Aya hasta lanzar su carga mortal. Esta bola puede causar, además de una disminución de nuestra vitalidad, un estado alterado; y no es nada divertido. Y para añadir más insulto al agravio, cuando andan en parejas hacen equipo para atacarnos. Y lo peor del asunto es que son inmunes a sus propios ataques. No se hacen daño entre ellos.

El Brain Stinger Marioneta es manejado por Eve. Eve es inmune a nuestros ataques debido a que ella misma emite Anticuerpo. Incluso tocar su barrera al acercarnos nos derriba. El Brain Stinger gigante tiene varias armas en su arsenal orgánico y no tiene miedo de usarlas. Puede lanzar un rayo púrpura, dos rayos del mismo color en zig zag o tres rayos en dirección de Aya. De su ronco pecho sale la energía para crear tres bolas dañinas o una bola grande que envenena.

Estrategia

La mejor forma de abordarlos es con [Sprays](#) para paralizarlos. Si son dos, hay que rociar a uno primero y después al otro. Las balas [Hydra](#) son imprescindibles. [Necrosis](#) puede neutralizar ataques y regeneración vital y es más efectiva cuando la emites a sus espaldas. La mayoría de las veces nos dan la espalda cuando entramos aún cuarto con dos de estos brutos (salvo muy contadas excepciones), lo que nos posibilita hacer uso de [Tiro Energizado](#) y emitir Necrosis hacia ellos.

Si nos acercamos demasiado a uno, su mano se convierte en una púa orgánica cargada de veneno. La ventaja es que son pocas las probabilidades de que la use contra nosotros. [Pirokinesis](#) hace una buena labor y [Plasma](#) puede neutralizar ataques.

Estrategia Extrema

Ningún tacaño dejaría pasar la oportunidad de ahorrarse el costo de un [Spray](#) y algunas balas [Hydra](#) mientras se tenga a la mano la buena Tonfa y suficiente Necrosis. El único requisito para poder abordar esta estrategia es tener dedos rápidos.

Entrando al lugar donde se sospeche hay Brain Stinger, inmediatamente hay que emitir Necrosis y luego Tiro Energizado. En muy raras ocasiones nos darán el frente y esto hay que aprovecharlo al máximo. Tras necrotizar a la bestia, podemos acercarnos a darle de tonfazos por la espalda. Siempre por la espalda. Si hay dos por cuarto, la cosa se pone emocionante, ya que nos encontraremos cambiando de dirección los golpes. Nunca hay que dejar de golpear. En las veces que he jugado con esta técnica, y hablo de más de 30 veces, solo me han encajado la púa envenenada en dos ocasiones solamente, y en una de las veces fue porque mi HP estaba cerca del cero. Tal vez sea como cuando combates con los **Hunters** de *Resident Evil 1*, donde al llegar al límite mínimo de tu vitalidad, saltan y te cortan la sesera.

Aunque no lo recomiendo por ser un despilfarro gigante de energía, pudiera llegar un momento en que seas presa de la desesperación cuando el efecto de Necrosis se termine y tengas que hacer uso de Plasma o Necrosis de nuevo.

Para el Brain Stinger Líder Marioneta: Las técnicas son variadas, pero la que me ha dado mejores resultados es colocarme a un lado de la Bocina derecha y encima de la línea de acero del piso. Esto es cuando ya te has librado de las bocinas. Este monstruo es inmune a casi todas nuestras energías, pero [Necrosis](#) nos ayudará a neutralizar posteriores ataques. La cuestión es cuándo hay que emitir esta energía si casi siempre la barrera Anticuerpo de Eve lo protege. Esto es muy sencillo. Hay que observar todos sus ataques y la manera en que el Brain Stinger los prepara. Existe uno, el de la Bola de Energía, donde la criatura junta las manos y se esfuerza por generar la esfera. Un sonido como de sirena suena en el recinto y es en ese preciso instante cuando debemos disparar una granada. Al ser golpeado, el BS se pone a bailotear de lado a lado y a contonearse. Ese será nuestro indicador que nos invita a lanzarle Necrosis. Me imagino que parte de la energía que se roba el ser proviene de la barrera Anticuerpo, que al debilitarse permite la entrada de nuestra emisión de Necrosis. Lo mismo pasa cuando destruyes las bocinas, la explosión abre una brecha para poder rociar de Necrosis al gigantón. Nunca hay que olvidar recargar Tiro Energizado y Anticuerpo para evitar convertirnos en forraje de Bantha.

Como curiosidad, éste formidable enemigo sucumbe con dos tajadas de la Gunblade.

[Brain Stinger Normal](#)

EXP: 105

BP: 158

MP: 8

HP: 8

[Brain Stinger Marioneta](#)

EXP: 1000

BP: 500

MP: 100

HP: 100

Enemigos: Los Sucklers



Son los mosquitos cabezones con esteroides. Cuerpo sin extremidades y alas como de libélula son enemigos que basan su ataque en el número. Los Sucklers son de varios tipos y cada tipo es una etapa del desarrollo de una sola criatura. Las características son según su etapa de desarrollo. Fueron creados pensando que por su forma inspirarían ternura. En realidad, lo que estos pequeños demonios inspiran es terror.

Bone Suckler. Son de color rosado y se arrastran en grupos buscando una presa. Cuando la encuentran y se han acercado lo suficiente, envían la mayor parte de la sangre de todas las partes de su anatomía en dirección a su cabeza, a una rapidez y presión tan elevadas que su cráneo literalmente explota. Los fragmentos de cráneo se incrustan como perdigones en los cuerpos de sus víctimas matándolas al instante. Esta acción suicida favorece la alimentación de los demás miembros del clan.

Blood Suckler. Son de color rojo y suelen subirse por las paredes para dejarse caer sobre su víctima. Es el más común de los Sucklers. Por alguna razón, la carne de los Strangers y Scavengers les es repelente ya que no hacen por victimarlos.

Mind Suckler. Después de una fase de capullo, el Suckler abandona el estado larval y se convierte en un adulto completamente desarrollado con alas. Desde el aire divisa a su víctima y emplea su ovipositor para injertar sus larvas en la región cefálica de sus presas. La larva parasita el cráneo que albergará a un Bone Suckler larvario. Al ser consumido el hospedero, la larva sale del cráneo como un Bone Suckler totalmente desarrollado. Debido a su piel delicada, los Sucklers solo merodean en las horas nocturnas o en lugares muy oscuros, aunque no siempre es así. A veces encontramos a los Mind Sucklers adheridos a las paredes durmiendo plácidamente; sin embargo, suelen sentir la presencia de sus víctimas cerca y remontan su vuelo. Suelen atacar en bandadas lanzándose veloces para picar con su gran probóscide.

Estrategia

Los Sucklers odian la luz, así que las [lamparitas de mano](#), [Resplandores](#) o la linterna de la [P229](#) son de primera elección a la hora pelear con ellos. En batalla, el mayor problema es que a veces se hayan junto con otras criaturas, como Escorpiones o Chasers, lo que dificulta el ya de por sí desigual combate.

Estrategia extrema

¿Gastar de balde lamparitas de mano o Resplandores? Nada, nada. Saquemos la tonfa y vamos a repartir golpes como si fueran dulces. Una ventaja que tenemos es que si llegamos a derribar a uno de ellos, ya sea con la tonfa o con un flash de luz, al caer al suelo, los Sucklers se arrastran y al hacerlo, su delicada piel se va escoriando y deja escapar su líquido vital. Eventualmente mueren. Pero cuidado: Si los golpeamos, volverán a batir las alas para seguir la pelea desde el aire. Nunca hay que tratar de golpear al que ya está caído mientras otros estén en el aire. Muchas veces Aya fijará la mira en los voladores y no en los caídos. Lo mejor es alejarse de esa área y proseguir la batalla lejos de los tirados. Lo mismo si usamos Necrosis.

Bone Suckler

EXP: 6

BP: 20

MP: 3

HP: 3

Blood Suckler

EXP: 8

BP: 28

MP: 4

HP: 4

Mind Suckler

EXP: 12

BP: 36

MP: 2

HP: 2

Enemigos: Los Escarabajos

Si pensaste que los Raptores de Dino Crisis eran un fastidio y el **Tyrant** en Resident Evil se te hizo difícil; batallaste y sudaste frío con Némesis de Resident Evil 3, frustrándote porque no podías encontrar la manera de vencerlo, entonces cuando conozcas a los Escarabajos de Parasite Eve II sabrás que esas eran niñerías.

Tal vez sean cosas mías, pero yo considero a los escarabajos de Parasite Eve II las criaturas más molestas de todo el juego.

No se sabe si son insectos o arácnidos por tener diez patas, pero poseen un caparazón resistente al impacto por lo que las balas tardan mucho en penetrarlo. De cualquier modo, cualquier cosa que veamos con más de dos patas, sin ropa, que vuele o nade y que no sea perro, es para eliminarlo.

Los Escarabajos suelen andar en grupos de más de cinco miembros donde cada uno tiene un cuerno con bordes afilados que rasga la piel profunda y dolorosamente. Un problema al que nos enfrentamos es con la perspectiva del cuadro de imágenes del juego. Es difícil saber la posición y cercanía de estos bichos con respecto de Aya y por esa razón consuman su ataque con sus cornadas. Cuando entramos a un cuarto con escarabajos dentro, suelen estarse en un área todos juntos. Si atacamos a uno, todos se nos vendrán encima al mismo tiempo. Son de las criaturas con mayor vitalidad de todo el juego, sin contar a los jefes principales. Lo bueno es que solo los encontramos en ciertas partes del Refugio y en Neo Ark, las malas noticias son que se encuentran en casi todos los cuartos de ese lugar. Y para mayor insulto, a veces los encontraremos con una bola de gusanos cuya finalidad es satisfacer el gusto sádico de quien diseñó estas batallas en el juego.

Estrategia

La mejor forma de acabarlos es voltearlos panza arriba usando **Plasma** o un **Resplandor** y ponernos a dispararles en la zona blanda del vientre. Cuidado al terminarse el efecto de la luz sobre ellos. Su cuerpo segmentado les permite hacer un movimiento especial para colocarse en posición normal y poder proseguir con su persecución. Podemos usar la luz de la **P229** y se paralizarán por un momento. Podemos emitir Necrosis para irles disminuyendo la vida mientras están inmóviles, pero esto es muy tardado. Además, el cuerno lo balancean hacia adelante y hacia atrás, por lo que si nos acercamos y nos da un corte, el animal se reanima de nuevo. Los cartuchos Firefly son excelentes para mantenerlos a raya. Si tienes una buena cantidad de MP, quizá optes por aprovechar el poder de Apobiosis para eliminar a los gusanos que a veces cohabitan con los cornudos.

Estrategia extrema

Usando Plasma los volteamos patas arriba y nos ponemos a ablandarles la panza a tonfazos. La ventaja de usar la tonfa es que se puede repartir el golpe entre varios escarabajos. Si hay gusanos de por medio, deberemos gastar uno o dos Plasmas para enfocar primero nuestra atención en los gusanos.

Escarabajos

EXP: 15

BP: 53

MP: 1

HP: 1

Enemigos: Las Bacterias



También conocidas como amibas (amebas) son los enemigos más desafiantes de todo el juego si no conoces la maña para vencerlas. Más de uno ha tenido que restaurar una partida grabada tras perder la pelea contra estas adversarias tan jocosas. Las hay de dos tipos, las de color verde azulado y las rojas. Las segundas son más fuertes y ambas tienen la capacidad de lanzar bolas de energía que debilitan a Aya. Cuando atacan emiten bioluminiscencia y se escucha un crujido eléctrico.

Al entrar a cualquier cuarto con Bacterias dentro, siempre están inmóviles y de un pequeño tamaño. Cuando generamos alguna de nuestras energías parasitarias, rápidamente se ponen en alerta, crece su volumen y se arrastran dirigiéndose a la fuente de emisión. En la parte superior poseen un aguijón por donde inyectan sustancias que provocan un estado alterado si nos acercamos más de lo que es prudente. Las

balas no les hacen daño, pero la electricidad sí. Están formadas por protoplasma recubierto por una capa de glucopolisacáridos muy resistente, con una mucosidad que deja resbalar las balas. Las balas que logran penetrar son resorbidas por lo que el daño es nulo.

Estrategia

Siempre debemos tener nuestra MP en lo máximo ya que si se nos agota la energía, tendremos que golpearlas con la tonfa. Y si no tenemos la tonfa o el [Rifle con el Hammer](#), entonces bye, bye Aya. Lo más sensato es mantenerse alejados y emitir [Necrosis](#) de inmediato para poder eliminarlas más fácilmente, sobre todo si se encuentran varias juntas. Apobiosis las paraliza solo algunos segundos, pero nada más; así que es un gasto de energía inútil.

Estrategia Extrema

Cuando las azules pican a Aya no bajan vitalidad, pero la alteran; es por eso que debemos emitir [Metabolismo](#) para poder contrarrestar sus efectos. Sacamos la tonfa, emitimos [Tiro Energizado](#) y reventamos su membrana a golpes. Las rojas son las más resistentes a los golpes y dan Berserker, por lo que debemos golpearlas por detrás para evitar su aguijón. Cuando son dos por cuarto, podemos paralizarlas con Apobiosis y cuando se encuentren inmóviles repartir tonfazos a diestra y siniestra. No hay problema sin nos pican, nuestra vitalidad no se altera, al finalizar la batalla nos restaurarán un montón de MP.

Nota: Tras paralizarlas, un golpe las reanima, por lo que se requiere golpearlas por detrás. Así mismo, pueden lanzar bolas de energía en algún momento, por lo que debemos estar alertas.

Suelen graznar cuando las golpeas con la tonfa. Las verde azuladas requieren dos a tres golpes y las rojas de 4 a 6 dependiendo del nivel de Tiro Energizado de que dispongamos.

Bacteria Roja **Bacteria Azul**

EXP: 16

EXP: 12

BP: 420

BP: 86

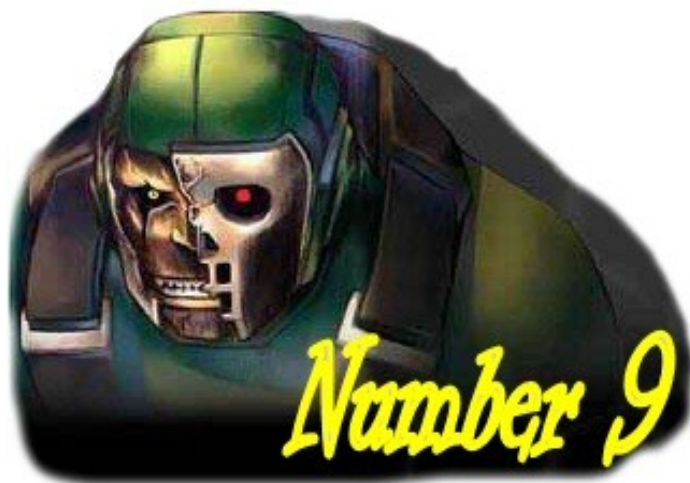
MP: 30

MP: 8

HP: 16

HP: 80

Enemigos: Número 9



Éste enemigo sin nombre real, es el único jefe que combates DOS veces durante el juego sin que seas tú quien lo mate al final. Es el Gólem más fuerte de todos y el único con algo de inteligencia, aunque retorcida, y la capacidad de hablar. Es un demente inmisericorde de casi más de dos metros de estatura. Su nombre viene del orden en que fue creado, es decir, fue el número 9 de la serie. En algunas guías lo mencionan como Gólem Rey (siguiendo la nomenclatura de las piezas de ajedrez). La primera vez que te encuentras con él es en la Torre Akropolis. Es el jefe de los demás Gólems y quien los activa para que combatan contigo. Aunque es muy parecido a los Gólem Peón, una mirada más detenida hará darnos cuenta que en realidad es diferente dada su armadura más resistente y los diversos

implementos que posee. Es un formidable adversario que no descansará hasta ver a Aya muerta y son variadas las formas de atacar.

Nunca se ha mencionado que sea un ANMC, aunque en los archivos de la Organización se informa que para neutralizar una rebelión se utilizaron clones de la Muestra inicial neomitocondrial, lo que nos da a entender que los Gólems son esos clones. Además, él mismo nos dice es un cazador de criaturas como Aya y al mismo tiempo un *limpiador* (como los **cleaners** de Resident Evil Gun Survivor) que se deshace de huellas incriminatorias que pudieran llevar a las autoridades directamente a inculpar a la Organización.

El problema que se carga es que, para poder vivir, requiere de un complejo equipo de soporte vital dentro de su traje y armadura. Un respirador lo mantiene con vida. Tiene dos misiones que debe completar, a parte de cazar criaturas, y son eliminar a Aya y llevar a Eve con la Reina para que le transfiera su energía y esta termine su desarrollo más rápido.

Batalla uno

El objetivo de Aya es detenerlo y arrestarlo antes de subir al helipuerto de la Torre Akropolis, sin embargo, la batalla es la mas complicada por el poco espacio que nos permite la pasarela donde se efectúa. Número 9 tiene un machete que baña en gasolina y que enciende en llamas para propinar un mayor daño. Cuando Aya está muy cerca de él, 9 da dos tipos de machetazos, uno de lado a lado; y otro, el más peligroso -sobre todo si hay llamas de por medio-, de arriba a abajo. En el cualquiera de las dificultades desde el modo Replay hasta Nightmare, esta última maniobra, conocida como *One Hit Kills*, esfuma toda la vida de Aya. Otro ataque de que dispone este enemigo es el lanzamiento de granadas que explotan y liberan un gas negro que causa parálisis. Esto es un verdadero problema si no tenemos activado Metabolismo, pero si lo emitimos podremos neutralizar el estado alterado. Pero cuidado, porque Número 9 correrá hacia nosotros y ejecutará su machetazo de arriba a abajo.

Estrategia

Al iniciar la batalla debemos tener como attachments un [Spray](#) y el lanzagranadas. Debemos paralizarlo con el Spray e inmediatamente emitir [Tiro Energizado](#) y [Anticuerpo](#). Si tenemos a la mano el Lanzagranadas hay que dispararle mientras está inmóvil. [Pirokinesis](#) le baja energía también. Si optamos por las balas, que estas sean [Hydras](#). En las paredes hay cableados que nos ayudan a electrocutarlo para detener su avance y disminuir su vitalidad, la única desventaja es que hay que medir el tiempo entre nuestro disparo y la posición de Número 9, porque si fallamos y le damos a él, no cortaremos el cable; o si cortamos el cable y el no ha llegado al punto de alcance, entonces el cable no lo tocará. Existen dos de estos cables de corriente en los lados del edificio. Al final de la pasarela y donde se encuentra el elevador que nos lleva a la azotea, hay un cable extra y una tubería de gas que terminará por bajar tanto la vitalidad de nuestro oponente que se rendirá por el momento.

Estrategia Extrema

¿Para que gastar balas Hydra o granadas si tenemos a nuestra amiga la tonfa batón? Además, cortar el cableado del edificio es daño a propiedad privada y Aya es una persona responsable e íntegra. Nada, nada. Podemos demostrarle a Número 9 que no necesitamos de armas de fuego para vencerlo.

Nos preparamos con un tónico 2, la Tonfa y un tónico MP1. Al iniciar el combate, lo paralizamos con el Spray y emitimos Tiro energizado y Anticuerpo. Corremos hacia el y comenzamos a golpearlo presionando R1 y R2 en rápida sucesión para que Aya lance dos golpes. Cuando Número 9 se reanime, emitir Pirokinesis. Cuando estamos cerca de él, solo lanzará machetazos pero no podrá disparar granadas debido a que no le damos espacio. Muchas veces nos bloqueará el tiro de Pirokinesis, pero si estudiamos sus movimientos, veremos que cuando da su machetazo baja su defensa y es ahí el momento que aprovecharemos para emitir nuestra energía parasitaria y propinarle el máximo daño.

Si se agotan nuestras energías y vitalidad, hay que usar el tónico MP1 y el Tónico 2. No hay que olvidar que Tiro Energizado y Anticuerpo terminan por desvanecerse y hay que emitirlos de nuevo. Tampoco hay que dejar de golpear con la tonfa y seguir dándole Pirokinesis. Una ventaja extra al golpearlo muy de cerca, es que no tendrá tiempo de encender su machete para hacernos un daño mayor.

Batalla dos

Esta se lleva a cabo en la casa abandonada y nuestro enemigo posee un modo de ataque un tanto diferente. Como ya aprendió la lección, ahora posee una armadura resistente a parálisis, por lo que nuestros Sprays no tendrán efecto alguno. Y para agregar una pizca de peligro extra, 9 dejó el machete y se trajo una espada Gunblade para hacernos la vida imposible.

Las formas de ataque de Número 9 son a saber:

- La Estocada “guárdame este fierro”. La ejecuta cuando estamos cerca de él y la dirige al vientre de Aya.
- El machetazo “te parto en dos”. Este golpe es de arriba a abajo y es verdaderamente mortal en el modo Bounty. La ventaja es que es raro que emplee este movimiento en el segundo round.
- Golpe “deja te echo airecito”. Es de lado a lado y baja muchísima energía vital.
- El agarre de cuello “¿cómo está el clima allá arriba?”. Ocurre cuando Aya corre cerca de él, puede tomarla por el cuello, levantarla y dar apretones que bajan la vitalidad. Al final, 9 azota a Aya contra el suelo.

Estrategia

En realidad, esta batalla es más larga pero más fácil. Debemos armarnos con Tónicos 2, MP2 y la [P08](#) con el [cargador Snail](#) lleno de balas Hydra. Lo único que hay que hacer es dirigirnos hacia un extremo del cuarto, emitir Tiro energizado primero y luego Anticuerpo. Entre ambas emisiones hay que dispararle. Cuando lance su golpe, que regularmente falla debido a que no tiene su máscara con detector de movimiento, emitimos Pirokinesis para darle un bajón de vida. Ojo, también puede bloquear nuestro ataque de Pirokinesis, por eso hay que esperar a que ataque para que baje sus defensas. Cuando termine de atacar, hay que correr hacia el otro extremo del cuarto y seguir disparando sin olvidar que debemos recargar nuestras energías parasitarias.

Al finalizar la batalla, aunque no lo matamos, nos restituirá toda nuestra MP. Si tenemos en nuestro poder la [Rueda Medicinal](#) como attachment, podremos arrebatársela la Gunblade.

Número 9 Batalla Akropolis

EXP: 500

BP: 800

MP: 30

HP: 30

Número 9 Batalla Dryfield

EXP: 800

BP: 300

MP: 50

HP: 50

Enemigos: El Fire Breather



La Mejor estrategia...

- La mejor estrategia es la más fácil, aunque parece complicada.
- Cambia de arma a la **P08** y cárgala con las balas **Hydra** que recibiste en la Akropolis.
- Cuando comience el combate inmediatamente activa **Necrosis** y restriégaselo en la cara
- Corre hacia la esquina entre el cuarto 6 y el ático ("loft" en el mapa) y activa **Anticuerpo** y después **Tiro Energizado**. Mantente pegado a la esquina.
- Dispara con la P08.
- Repón tu energía con una proteína cuando llegues a 30HP y cuando llegues a 5 más o menos de MP.
- Cuando el Fire Breather vuelva a su color original, dispara Necrosis nuevamente.

Cuando veas la cinemática donde la criatura está doliéndose por las heridas en la cara, prepárate para el segundo asalto. La ventaja es que solo requerirás un cargador más de la P08. Dispara únicamente 10 balas al monstruo y corre hacia él mientras emites Necrosis. Sitúate en la esquina entre el cuarto 6 y el ático (LOFT) y dispara. Cuando se debilite **Tiro Energizado** actívalo de nuevo.

Uno de los ataques frontales de la bestia es el manazo de barrido y quita mucha vitalidad, por lo que debes evitarlo a toda costa. El manazo de arriba a abajo también causa daño, pero la ventaja es que la bestia anticipa su golpe y te da la ventaja de poder correr.

Consejo: En caso del agarre del NMC, gira circularmente el pulgar sobre las teclas direccionales y AYA podrá dispararle a la cara de la criatura. La gran mole lanzará a Aya contra la pared.

Nota: Cuando la criatura va a disparar sus llamaradas podrás ver en el cañón de su boca una pequeña bocanada de fuego: este es el indicador de lo que va a hacer, por lo que debes poner pies en polvorosa. Siempre intenta quedar del lado del cuarto 6 y el ático, sobre todo en el segundo round, ya que cuando el monstruo es vencido quiebra de un golpe el camino hacia el cuarto 5 y no podrás pasar al cuarto 6 para grabar si quedaste del otro lado.

Fire Breather

EXP: 2000

BP: 1000

MP: 100

HP: 100

Enemigos: El Glotón

La Mejor Estrategia Parte 1

Siempre esquivando el gas tóxico y las bolsas de agua que caen del techo, debemos disparar a los hombros de la criatura para que, en un tiro crítico, golpee el suelo para que caigan los Mad Chasers. Eliminados estos, hacemos la misma operación tres veces más. Cuando el Glotón golpee el suelo y ya no caigan más animalitos, esperamos a que la criatura abra su gran hocico para aspirar y le disparamos balas energizadas hasta un punto en que el animal tenga la boca abierta para darnos oportunidad de lanzarle [Pirokinesis](#).

La Mejor Estrategia Parte 2

La estrategia después de pasar por la puerta es correr hasta topar en el muro (sin dar vuelta en la esquina). Debes hacer esto porque no puedes hacer nada al inicio de la batalla. La bestia se queda parada mientras decide qué hacer. Cuando comience a aspirar, Aya debe disparar. Puedes hacer uso de Pirokinesis al inicio de la aspiración o, si tienes medido el tiempo, al final. En caso de que la criatura lance gas corre pegado a la pared, un poco en dirección tuya, y colócate en la zona donde se proyecta una columna en el muro. En ese punto el gas no tocará a Aya. Después de que el monstruo deja de lanzar gas, regresa al punto de inicio y sigue disparando cuando el ser abra el hocico. Cuando el monstruo no aspire, dispara a los hombros del Glotón para que golpee el suelo y caigan los Mad Chasers (tres o cuatro veces), lo que aumentará el conteo de BPs.



Nota: Puedes dejar que el Glotón se trague a los Mad Chasers. La ventaja es que al final te dará los puntos de estas criaturas también, sin embargo, lo malo es que hace más tardada la batalla y el Glotón le lanza a Aya la masa masticada para bajar puntos de vitalidad.

Gloton Batalla 1

EXP: 500

BP: 200

MP: 100

HP: 100

Gloton Batalla 1 con Mad Chasers

EXP: 660

BP: 520

MP: 108

HP: 108

Gloton Batalla 2

EXP: 700

BP: 200

MP: 100

HP: 100

Gloton Batalla 2 con Mad Chasers

EXP: 860

BP: 520

MP: 108

HP: 108

Enemigos: Enemigos Misceláneos

Los nombres no son oficiales pero trato de describir a la criatura simplemente. Son muchas las guías que dan nombres descriptivos y yo voy a hacer lo mismo. Lamentablemente ya no existe la página oficial del juego donde venían los nombres y no pude recuperar los datos completos de las criaturas.

Mariposas

Aunque en algunas guías les llaman polillas (moth), un vistazo cercano y detenido dará la razón a quienes decimos que son mariposas. Solo andan en lugares donde hay lámparas. Pueden ser muertas con un solo tiro o con [Necrosis](#). Si empleas la linterna de combate, solo eliminas a la que tienes enfrente, pero usando el resplandor, puedes matar a todas las que se encuentren en el cuarto. El polvo en sus alas propinan ceguera, y lo desprenden aún cuando las hayamos abatido a tiros. Es necesario dispararles de lejos. Cuando matas a una, las demás te perseguirán, lo cual es un problema si en el mismo cuarto hay un Chaser o Scavengers.

Murciélagos

Son los únicos enemigos que no son NMC o ANMC, razón por la cual no bajan tanta vitalidad cuando atacan. Son animales desérticos también y solo salen en horas nocturnas, pero nos los topamos en la Torre Akropolis donde hay mucha luz. También se encuentran agarrados de las paredes en las cuevas y en el Tiro de la Noria. Mordisquean el rostro de Aya, por lo que debemos girar el pulgar por las flechas direccionales para que Aya los espante. Necrosis y Tonfa hacen bien su trabajo.

Gusanos y Orugas

Son NMC difíciles. Suelen descender de los árboles y atacan de dos formas: lanzan gas y saltan hacia Aya con dos colmillos que bajan suficiente vitalidad. Sus líquidos corporales son inflamables por lo que Pirokinesis, balas Firefly, Combustión e Infierno los incendia, con la ventaja añadida de que un gusano u oruga incendiándose quemará a sus compañeras que la toquen. Necrosis les disminuye la energía vital, pero solo por un momento y Apobiosis les da un bajón de vitalidad.

Nota: Para usar Pirokinesis debemos esperar a que uno de ellos levante el cuerpo como tanteando el terreno. Muchas veces la emisión de esta energía falla en dar en el blanco.

Las Pirañas

Este es otro enemigo que al igual que el primer Stranger en el Café Parthenon, hace su debut y despedida en solo una parte del juego. En realidad nadie sabe que tipo de peces son, si percas, pirañas o salmones (por los movimientos que dan), pero son eléctricas dentro de su elemento y muy peligrosas. Si Aya se aventura a cruzar el agua sin subir el puente, será electrocutada sin piedad si no sale rápido. Saltan al cuerpo de la víctima y la achicharran. Cuando se levanta el puente quedan indefensas y pueden ser muertas a pisotones. Curiosamente requieren hasta 4 tonfazos para morir.

Las Ratas

El problema con estos enemigos es que son muy numerosos por cuarto y su habilidad de morder y envenenar a Aya. Te las topas desde la Torre Akropolis hasta el Refugio. **Plasma** les da su merecido.

Generadores 1 y 2 (Dinamos)

En realidad no son enemigos combatientes, sin embargo, en los cuartos donde se encuentran hay torretas supresoras y un módulo que hay que destruir antes de eliminarlos.

[illegible]

Los Fallidos Experimentos

Estos enemigos son sub productos que habitan los cuartos y pasillos del Refugio. Existe la posibilidad de que sean la forma final de los animales de experimentación que se encontraban en el criadero y que ahora andan sueltos. Los Rodadores y el Chico mano de Martillo son los únicos que pueden moverse a voluntad, los demás son estáticos. La mayoría de las veces están todos juntos en un cuarto.

Tapetes

Son criaturas aplastadas que permaneces acostadas en el suelo mientras nadie se acerque; de ser así, da un latigazo con su largo brazo.

La Misteriosa Cabeza Que Ríe

Son cabezas parecidas a las de tortuga (sin nada de cuerpo) que se pasan el tiempo en el suelo. Lo máximo que hacen es volverse invisibles por unos segundos. No atacan, ni hacen nada. Un tonfazo los desaparece para siempre. Algunas guías mencionan que si las pisas explotan y te dañan; lo primero es verdad, acerca de lo segundo, quizá haya alguna versión del juego donde eso sucede, sin embargo, ni en la versión en español, ni en inglés que he jugado me han bajado la vitalidad. Un pisotón y ya está. Si activas Inferno o cualquier otra energía de ataque cuando están invisibles, no reciben daño.

Los Rodadores

Según parece son tres cabezas unidas que ruedan de aquí para allá ocupándose de sus asuntos. A la hora de atacar ruedan y cuando llegan lo suficientemente cerca de su objetivo, pasa una de dos cosas, o explotan dañando todo lo que esté en sus cercanías, o aumentan su tamaño y se desinflan sin causar daño. Lo mismo puede suceder cuando les rociamos balas. Solo en un 40-60% de los casos ocurre lo segundo. Si hay otras criaturas cerca de estos seres, al hacerla explotar las mata instantáneamente.

El Chico Mano de Martillo

Éste es posiblemente el más resistente de los ANMCs sin contar a los escarabajos. Es un Stranger que salió mal debido a una mutación. Parece una vaca echada y se arrastra lentamente por todo el cuarto. Su cuerpo es muy resistente a las balas al igual que su cráneo. Si nos acercamos mucho, lanza un golpazo con su brazo (que parece más un muñón) a las pantorrillas. Su mordida causa Berserker debido a la saliva tóxica.

Cuando le apuntamos con el arma, la mira se posiciona en el cuerpo; pero si apuntamos varias veces, habrá un momento en que la mira se coloque en la cabeza. Puede llegar a requerir de 7 a 10 balazos de Hydra hasta que la cabeza explote. Si eso sucede, la batalla solo terminará dando un tonfazo u otro disparo al cuerpo que al final se desinflará. [Inferno](#) en nivel 3 destruye la cabeza, deberás dar un golpe o disparo al cuerpo para desinflarlo. Para no perder tiempo, nos posicionamos en medio de dos de estos seres y emitimos [Plasma](#) y santo remedio.

Run Player Special

Tras vencer al Glotón, tendrás la oportunidad de regresar al primer cuarto para recoger la [Rueda Medicinal](#) y escapar en menos de cinco minutos. Pero el precio a pagar es que tendrás que luchar contra todas las criaturas antes mencionadas con excepción del Chico Mano de Martillo.

Tapete	La Cabeza que ríe	Rodadores	Mano de Martillo	Run Player Special 1	Run Player Special 2
EXP: 12	EXP: 2	EXP: 6	EXP: 15	EXP: 240	EXP: 260
BP: 36	BP: 32	BP: 12	BP: 48	BP: 552	BP: 568
MP: 1	MP: 1	MP: 3	MP: 1	MP: 36	MP: 47
HP: 1	HP: 1	HP: 3	HP: 1	HP: 36	HP: 47

Enemigos Inorgánicos

Torretas y Bocinas son los únicos dos enemigos que no son orgánicos y que no dan ni BP ni MP (sin contar al Fire Burner si es que lo dejas vivir). Las Bocinas solo se encuentran camino al cuarto de Eve, mientras que las Torretas las encuentras en casi todo el Refugio.

Torretas

Las hay de dos tipos principales: De rayos que causan estados alterados y las que tienen metralla. Aunque pueden ser destruidas a tonfazos, lo mejor es utilizar armas con balas energizadas. Muchos prefieren utilizar granadas, lo cual está bien ya que las esquirlas pueden destruir dos o tres juntas, sin embargo, es una forma rápida de derrochar esta valiosa munición (la tendremos gratis y en abundancia solo hasta el final del juego).

Estrategia

Contra las Torretas de rayos supresores, hay que estar en constante movimiento. Cuando el rayo está posado en Aya, hay un momento en que el sonido deja de escucharse y es en ese instante en que debemos mover a la chica con las teclas izquierda o derecha (sin correr, solo que gire un poco) para que el rayo falle. No puedo decir lo mismo de las Torretas de metralla, dado que siempre están apuntando a los pies de los intrusos, es ineludible recibir varias heridas por estas últimas.

Bocinas

El ruido que emiten hace que el MP de Aya vaya disminuyendo poco a poco. Lo malo es que se encuentran en un cuarto con varias torretas. En este cuarto debemos deshacernos de las bocinas primero.

Torretas

EXP: 15

BP: 0

MP: 0

HP: 0

Bocinas

EXP: 150

BP: 0

MP: 0

HP: 0

Repoblaciones

Cada vez que haces algo importante durante el juego, ciertas áreas del mapa se vuelven a poblar de criaturas. Esto lo puedes verificar revisando el mapa y viendo las áreas calientes en color rojo. Lo que sigue es un recuento de las acciones que desencadenan un renacimiento de monstruos para eliminar y ganar BPs y Experiencia.

Torre Akropolis:

Tras eliminar al primer Stranger en el Café Parthenon
Al llamar por teléfono a la base
Cuando colocas la llave azul
Primer encuentro con Número 9 y tomar la Tarjeta Negra
Al desactivar la Fuente de Poseidón con la llave roja

Dryfield (1)

Cuando recibes la llave del cuarto 6
Después de bajar de la Torre de Agua
Luego de hablar con Gary en su trailer
Tras pelear con Número 9
Al recibir la llave del Lobby del Motel
Cuando encuentras la Llave Maestra
Al recoger la lata de gasolina en el ático
Después de pelear con el Fire Breather

La Mina Abandonada

Después de vencer al Chaser gigante

El Refugio (1)

Tras el primer encuentro con Bowman
Al vencer al Glotón del Tiradero de Basura
Al regresar de Dryfield a salvar a Pierce
Después de revisar los archivos de la Organización
Saliendo del Cuarto de la Vaina, después de hablar con Pierce

Neo Ark (1)

Después de revisar la estela con los jeroglíficos
Después de solucionar el acertijo de la pirámide
Tras matar al segundo Generador

Neo Ark (2)

Al salir del cuarto de Eve

El Refugio (2)

Regresando de Neo Ark

Dryfield (2)

Opcional saliendo del Refugio

El Refugio (3)

Después de regresar de con los militares

Neo Ark (3)

Opcional. Después de regresar de con los militares

Objetos Especiales

Existen cuatro artefactos especiales que se encuentran ocultos en el primer juego, en el sentido de que debes hacer algo antes de obtenerlos (quitando el hecho de que en el Replay pudieran poner alguno a la venta según tu calificación del juego anterior).

Estos objetos tienen como finalidad ayudar a Aya a resistir o repartir más daño. Todos tienen que ver con elementos místicos de varias culturas. A excepción del [Agua Bendita](#), en que gracias a las pistas que el mismo juego te da requieres usar la lógica para obtenerla, para adquirir los demás necesitas hacer algo extra, de otro modo pasarás por toda la aventura sin haberlos recogido.

	Objeto	Descripción	Precio
	Agua Bendita	Parecido a <i>Anticuerpo</i> , ayuda a repeler cierta cantidad del daño provocado por el adversario. Si la usas, incrementa el poder de la Energía Parasitaria de Agua. Se obtiene en Dryfield, al introducir el código 4487 en la caja fuerte del Ático.	5000
	Calavera de Cristal	Calavera de cristal de Sudamérica. Como attachment energiza la munición en un 20%. Esto incluye a la Tonfa. Usada incrementa el poder de la Energía Parasitaria de Fuego. Lo obtienes tras matar al jefe Diver Tláloc en el Observatorio Subacuático.	5000
	Rueda Medicinal	Dream Catcher de manufactura india. Si está como attachment, ayuda a que se puedan conseguir más premios por las batallas. Usado incrementa el poder de la Energía Parasitaria de Aire. Lo obtienes en el tiradero de basura tras matar al Glotón.	27800
	Talismán (Ofuda)	Colocado como attachment permite dar mayor fuerza a los poderes parasitarios de Aya. Usado incrementa el poder de la Energía Parasitaria de Tierra. Lo obtienes de Pierce en la primera revisita a Dryfield.	5000

Estados Alterados

El ataque de algunos enemigos, incluidas las torretas de supresión, puede causar alteraciones físicas o de conducta en el estado de Aya. Estos la afectarán temporalmente y desaparecerán al terminar la batalla, pero son muy peligrosos ya que dejan a Aya a merced de sus adversarios. A continuación se describen los distintos tipos de estado que pueden afectar a Aya, el efecto que poseen y la manera de recuperarse de estos.

Mudez

Efecto: Impide usar la energía parasitaria de Aya.

Recuperación: Sedante.

Puede evitarse colocando en el inventario el [Lápiz Labial](#)

Confusión

Efecto: Quita el sentido de la dirección. A Aya le resulta difícil moverse y apuntar con el arma.

Recuperación: Sedante / Metabolismo.

Locura (Berserker)

Efecto: Aumenta el poder de ataque, pero al atacar se pierde HP. Sólo se puede usar PE de ataque, cuyo nivel aumenta en 1 punto (hasta un máximo de 3). El uso de PE consume HP en vez de MP.

Recuperación: Sedante

El estado puede ser autoinducido con el [Agua de Colonia](#).

Veneno

Efecto: El HP disminuye gradualmente. Si Aya se mueve, el veneno circula por su torrente sanguíneo y el HP disminuye más rápido.

Recuperación: Antídoto / Metabolismo

Puede evitarse teniendo puesta la [Chaqueta de Asalto](#).

Parálisis

Efecto: Impide temporalmente el movimiento. Es el más peligroso de todos ya que al no poder moverte estás a merced de los enemigos. Puedes recuperarte por un momento pulsando rápidamente los botones de dirección.

Recuperación: Antídoto / Metabolismo

Puede evitarse teniendo puesta la [Chaqueta de Cuero](#).

Ceguera

Efecto: Impide apuntar a un blanco. Sin embargo, Aya puede seguir atacando.

Recuperación: Antídoto / Metabolismo

Puede evitarse colocándose las [Gafas de Cazador](#).

Consideraciones

Se entiende que los artículos como sedantes y antídotos deben ir colocados como attachment en el chaleco de Aya, no solo en el inventario general, de otro modo no hay forma de poder tomarlos durante la batalla.

Los estados alterados son temporales, sin embargo, el envenenamiento puede ser mortal si Aya tiene un HP muy bajo.

Calificaciones y Rangos

La clasificación por rangos es una tradición estándar en los juegos de video y Parasite Eve II no es la excepción. Los rangos se obtienen dependiendo de varios factores, entre ellos la cantidad de puntos adquiridos, la ejecución de ciertas acciones, etc. La cantidad de experiencia ganada al final de la partida es la que dicta el rango que se nos asigna, y es este rango el que habilita el premio que se gana.

Con cada partida que terminas, el juego rota los rangos. Esto es porque no puede darte el mismo premio dos veces. Después de haber recibido todos los rangos, en el juego siguiente te dará un bono de 300,000 BPs.

Los objetos ganados se pondrán a nuestra disposición en los centros de venta, a saber: La Armería de Jodie, en la caravana de Gary Douglas, en la Expendedora del Refugio y con los soldados de la Milicia.

Rango	Experiencia	Regalo
S	Más de 400,001	Gunblade, Solución de Ringer, Agua de Colonia
A	200,001 - 400,000	Hyper Velocity RailGun, Gafas de Cazador, MP2
B	75,001 - 200,000	MM1, Granadas Airburst, Tónico 3
C	72,001 - 75,000	M249, .44 Maeda, Coca-Cola
D	69,001 - 72,000	.44 Mongoose, Balas Magnum, Calavera de Cristal
E	66,001 - 69,000	AS12, Munición Slug, Munición firefly
F	62,001 - 66,000	Chaleco Aya, 9mm Spartan, Talismán Ofuda
G	57,001 - 62,001	Javelin, MD Player, Agua Bendita
H	51,001 - 57,000	Pike, Barra de labios, Armadura Táctica
I	44,001 - 51,000	Hammer, Bolso de cintura, MP1
J	16,001 - 44,000	M203, Cápsula de Proteína, 9mm Hydra
K	14,511 - 16,000	M9 Bayonet, Cargador de la M4A1 M, Resplandor
L	Menos de 14,510	Túnica Monacal, Rueda Medicinal, Tónico 2

Nota: Los premios adquiridos al final de un juego solamente podrán ser comprados en el modo Replay. No es extensivo a los modos Bounty, Scavenger y mucho menos al Nightmare.

Cuando ya obtuviste todos los rangos posibles, se te obsequia un bono de 300,000 BPs para usar en el siguiente juego. Este bono es dividido según el procedimiento indicado en la sección [Factor Bono](#)

Armas

Square nos sorprende por el gran número de armas que ha puesto a nuestra disposición en esta segunda parte de Parasite Eve. Estas se pueden conseguir en los arsenales de MIST o en lugares similares. Así mismo, nuestros enemigos al morir nos darán alguna que otra sorpresa. Algunas de ellas no las obtendremos para su compra hasta que nos terminemos el juego una primera vez.

Objeto	Precio	Uso
Tonfa	N/A	Para golpear. Permite dar dos golpes seguidos
M93R	N/A	Calibre 9 mm. 20 rondas. 3 tiros consecutivos
P08	680	Dispara 7 PB o 32 si se añade el cargador Snail, Hydra y Spartan
P229	N/A	Calibre 9mm con silenciador y Flash incorporado (uso con R2)
Metralleta MP5A5	6980	Calibre 9 mm. Flash Incorporado
Cargador MP5	3980	Para la MP5A5, Aumenta la capacidad en 30 balas
Cargador Snail	N/A	Cargador para la P08
M950	N/A	Arma de 100 tiros. Te la obsequia Gary
Mongoose	2850	Revolver calibre .44. Balas Magnum y Maeda
PA3	1000	Escopeta calibre .12 con 3 tiros
SP12	Pend	Escopeta calibre .12 con 7 tiros
AS12	12500	Escopeta de combate calibre .12
Sable Pistola (Gunblade)	10000	Con hoja de corte molecular y recámara para cartuchos Buckshot, Firefly y Slug
M4A1	2450	Rifle de Asalto 5.56 mm. Para cartuchos Buckshot, Firefly y Slug
Cargador de M4A1	1800	Para aumentar la capacidad en 30 balas al rifle de asalto
Bayoneta M9	980	Para añadir al rifle de asalto
Lanzagranadas M203	2130	Para añadir al rifle de asalto
"Hammer"	3720	Fusil eléctrico para añadir al rifle de asalto.
"Pike"	5180	Lanzallamas. Accesorio del Rifle M4A1
Javelin	7500	Fusil Láser para agregarse al M4A1
Ametralladora M249	15800	Usa balas de Rifle, Buckshot y Firefly
Pistola Lanzagranadas	1680	Calibre .40
Lanzagranadas MM1	23500	Lanzagranadas con recámara giratoria
Bazooka "Railgun"	20000	Dispara proyectiles a hipervelocidad por medios electromagnéticos

Municiones

Son diversos tipos de municiones las que nos encontramos por todo el juego. Algunas las podemos encontrar en lugares estratégicos de suministro ilimitado, mientras que otras nos las obsequian al eliminar a un enemigo.

Balas PB (Parabellum)

La más abundante es la bala **PB de 9 mm** por lo que no debes tener problemas para encontrarlas. Al lado del sedán de Aya, en el Refugio, en el criadero y en el arsenal y en el cuarto al lado del mismo y en el cuarto del Glotón.

Balas Hydra

Las **Hydra** también son abundantes pero la munición ilimitada de este tipo solo la tendrás al llegar al Refugio, en el Arsenal, en el cuarto del Glotón y ocultas en el cuarto del Segundo ANMC Dynamo.

Balas Spartan

La munición más escasa es la **Spartan** que tiene el doble poder de ataque que la **PB**. Las Spartan te las irán dosificando casi al final del juego. Para que las balas Spartan estén a la venta debes terminar el juego con un rango F e iniciar el modo Replay.

Granadas explosivas

Las granadas explosivas de 40mm las obtendrás de manera ilimitada cerca del final del juego. Debes hablar con Jodie hasta que te mencione que el soldado frente a ellas puede suministrárselas. Posteriormente debemos visitar al mismo soldado que se encontrará en el Estacionamiento subterráneo después que todo el contingente se haya ido.

Cartuchos Slug

Las mejores balas para la escopeta y de óptimo desempeño al pelear con los Gólems. Al igual que con las balas Spartan, te las dosifican casi al final del juego. Se ponen a la venta al terminar el juego con rango E.

Nota: Aparta acceder a la munición Hydra y Buckshot ilimitada deberás haber recogido la tarjeta negra en la torre Akropolis. Las granadas explosivas en el campamento militar se hacen accesibles si dejaste vivo a Flint y independientemente de si salvaste a Pierce en Dryfield.



Ammunition				
Name of ammunition	? Name	Type of ammunition	Attack power	Special feature
9mm P.B.	-	9mm	10	-
9mm Hydra	9mm	9mm	15	-
9mm Sparta	9mm	9mm	20	-
44 Magnum	Magnum Round	44 Mag.	40	
44 Maeda SP	Magnum Round	44 Mag.	70	Poison
5.56 Rifle	Rifle Round	5.56mm	22	-
Buckshot	Shotgun Shell	12-gauge	40	Burst
Firefly	Shotgun Shell	12-gauge	70	Incendiary
R.Slug	Shotgun Shell	12-gauge	90	Piercing
Riot	Grenade Round	40mm	60	Flash
Grenade	Grenade Round	40mm	270	Explosion
Airburst	Grenade Round	40mm	220	Burst

Armaduras

El equipar a Aya con una buena armadura resulta esencial para llevar a buen puerto la aventura. Existen varios parámetros que deberemos tener en cuenta al seleccionar una u otra armadura. Los valores **ADD HP** y **ADD MP** indican las cantidades adicionales de HP y MP que obtiene Aya al ponerse la armadura. El número de **ATTACHMENTS** equivale a la cantidad de accesorios que podrás utilizar durante la batalla. A los chalecos se les puede agregar bolsillos para poder colocar artículos que serán de utilidad durante las batallas. Por último, **SPECIAL FEATURES** indica las habilidades especiales de la armadura.

EL **chaleco táctico** (que te encuentras en la Torre Akropolis y posteriormente en la camioneta todo terreno de Pierce) es el que usarás durante tu estancia en el Refugio. No significa que no desees probar las características de las demás.

La **chaqueta de asalto**, aunque resiste veneno, no es adecuada para terminar bien la misión. De las mejores es el **Chaleco de Aya** que lo obtienes a la venta cuando terminas el juego con un rango F.

	Nombre	Precio	Descripción	Características
	Chaqueta de Asalto	1000	Para uso en clima desértico.	Resiste Veneno/MP10 /5 Bolsillos
	Chaqueta de Cuero	1000	Pocos bolsillos	Resiste Parálisis/ HP10/ 3 Bolsillos
	Pistolera de hombro	2580	Pistolera de Cuero	Disparo Rápido/ MP20/ 4 Bolsillos
	Chaleco PASGT	2980	Chaleco antibalas de uso militar	Resiste Veneno/ Recupera HP/ HP20/ 6 Bolsillos
	Chaleco Amarillo (Chicken Plate)	1000	Lo ganas cuando dejas morir a Flint	Resiste Impacto/ Recupera HP/ HP60/ 5 bolsillos
	Chaleco "Tortuga"	1680	Para Cazadores de NMC. Puede portarse bajo la ropa	Resiste parálisis y recupera HP/ HP5/MP20/ 3 Bolsillos
	Traje EOD	4580	Para Brigadas de Explosivos	Resiste calor y ondas expansivas/ HP100/ 5 Bolsillos
	Armadura de combate	3250	Para lucha cuerpo a cuerpo	Detector de movimiento y evita la Mudez. HP40/ MP10/ 5 Bolsillos

	Nombre	Precio	Descripción	Características
	Traje NBC	3980	Defensa radiactiva, bacteriológica y química	Resiste Veneno y Parálisis. HP20/MP20/ 6 Bolsillos
	Protector Psíquico	4580	Protege contra Neo mitocondrias	Analiza vitalidad del adversario/ Resiste Confusión. MP50/ 6 Bolsillos
	Armadura Táctica	12800	Sistema Land Warrior	Detector de movimiento/ Analiza vitalidad del adversario/HP60/MP30/ 8 Bolsillos
	Chaleco Táctico	2120	Lo obtienes de Pierce	Disparo Rápido/ Recupera HP/ HP50/ MP10/ 7 Bolsillos
	Chaleco de AYA	8000	De los mejores. Diseñado por Jodie	Reforzado/Tiro rápido/ HP30/ MP50/ 7 Bolsillos
	Toga Monacal	3000	De una secta fiel a la mitocondria. Está impregnada con sangre de NMC.	Regenera y Recupera MP/ MP100/ 10 Bolsillos
	Bolso de Cintura	10000	(Cuando lo ganas, es aquí donde es colocado para la venta)	Permite agregar un artículo más

La **Toga monacal** fue creada por una oscura secta de fin de milenio que rendía culto a los poderes mitocondriales. La sangre de NMC que impregna la tela es la que proporciona una mayor cantidad de MP y existe la posibilidad de que sea esta secta quien sirva de cabeza de turco al final del juego para culparla por los eventos ocurridos en Nevada. La armadura Táctica **Land Warrior** es excelente, pero cara.

Características de las Armaduras

Resiste Mudez: Remueve automáticamente el estado de "mudez".

Resiste Parálisis: Remueve automáticamente el estado de "Parálisis".

Resiste Veneno: Remueve automáticamente el estado de "Veneno".

Resiste Confusión: Remueve automáticamente el estado de "Confusión".

Resiste Impacto: Cuando Aya tiene menos de 5 HP y recibe un ataque que se los dejaría en 0 HP, esta característica le permite retener 1 HP para sobrevivir. Sin embargo, esto no es válido en eventos de muerte instantánea (como cuando Aya es tragada por el glotón o recibe un sablazo de arriba a abajo de Número 9)

Detector de Movimiento: Detecta movimiento. Cubre el doble de área que el GPS.

Genera MP: El ataque de un adversario restaura una cantidad de MP igual al daño recibido dividido entre 5.

Recupera HP: HP restaurado tras la pelea. La cantidad es igual al MP recuperado.

Tiro Rápido: Rapidez con la que puedes apuntar a un enemigo nuevo. Dos veces más rápido que lo usual.

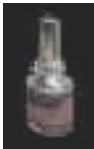
Analiza vitalidad del Adversario: Se muestra la salud (HP) del oponente. Funciona en un 90% de los enemigos.

Recupera MP: Eleva la cantidad de MP recuperado después de la batalla en un 25%.

Misceláneas

Estos son diversos artículos que nos harán las batallas más fáciles.

	Artículo	Descripción	Precio
	Tónico 1	Tabletas analgésicas. Propiamente hablando no son líquidas. En uso, recobra 50 HP. Como attachment, recobra 45 HP	100
	Tónico 2	Cápsulas de vitaminas. En uso, recobra 100 HP. Como attachment, recobra 90 HP	180
	Tónico 3	Bebida vigorizante. En uso, recobra todo el HP. Como attachment, recobra 150 HP	350
	Agua de MP 1	Agua Natural sin gas. En uso, recobra 30 MP. Como attachment, recobra 25 MP	320
	Agua de MP 2	Agua Mineral con gas. En uso, recobra Todo MP. Como attachment, recobra 100 MP	580
	Bebida de Coca-Cola	Agua carbonatada con cafeína. Recobra 80 MP y 20 HP	120
	Solución de Ringer	Sustituto de sangre. Restaura por completo HP y MP	200
	Proteína	Complemento proteico. Reconstituye toda la salud y agrega 5 más	10000
	Antídoto	Ampolletas inyectables. Curan Ceguera, Parálisis y el envenenamiento durante la batalla. Curiosamente en el juego original se llama Penicillin .	80
	Sedante	Ampolleta inyectable. Cura Mudez, locura y Confusión. En el juego original se llama Stim (de estimulante que implica que es contrario a un sedante)	80

	Artículo	Descripción	Precio
	Agua de Colonia	Perfume en aerosol. Induce Berserker (Locura)	190
	Linterna de Combate	Para cegar a los enemigos.	60
	Spray	Provoca parálisis temporal en los enemigos	100
	Reproductor de MiniDisc	Para escuchar cantos de ballenas y evitar la locura	1000
	Resplandor	Inflige Ceguera en los enemigos. De más poder que la Linterna de Combate. A algunos los paraliza y a otros, como las mariposas las destruye	150
	Gafas de Cazador	Gafas con lentes de filtro especial, evitan la ceguera	1000
	Barra de Labios	Colocado en los labios, evita la mudez. Si lo usas te regenera MP y te da 1 punto más	5000

Nota: Las Gafas de Cazador, la solución de Ringer, Balas Hydra, la Pistolera de Hombro y la Barra de Labios pueden ser ganados en la práctica de tiro.

Bonos Por Entrenamiento

	Puntaje	Obtienes
Nivel 1	8000	100 bonus BP /Nada
	9000	200 bonus BP / 50 Balas Hydra
	10,000	300 bonus BP / 50 Balas Hydra
Nivel 2	16,000	100 BP/ Nada
	16,800	200 BP / Solución de Ringer
	17,400	300 BP / Solución de Ringer
Nivel 3	39,000	100 BP/ Nada
	46,000	200 BP / Gafas de Cazador
	50,000	300 BP / Gafas de Cazador
Nivel 4	52,000	100 BP/ Nada
	56,000	200 BP/ Nada
	63000	300 BP / Barra de Labios
Nivel 5	50,000	100 BP/ Nada
	53,000	200 BP/ Nada
	55,000 +	300 BP / Pistolera de Hombro

Tienes dos oportunidades de ganar BPs y algún premio por entrenarte en el Cuartel General de MIST. Los premios te los dará Jodie en el arsenal.

Nota: Si por alguna tonta razón te olvidas de pedirselos cuando vayas a Dryfield, ya no los obtendrás después.

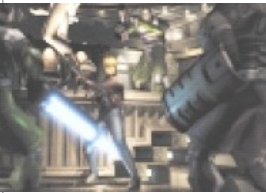
Advertencia: Si en un entrenamiento no obtuviste el mínimo requerido para ganar algo, no podrás obtenerlo aún y cuando en la repetición del nivel logres el puntaje.

Las Sigüientes Misiones



Replay

Disponible después de completar la primera misión. Todos los monstruos son considerablemente más débiles y más fáciles de derrotar. A excepción de unos cuantos, puedes terminar el juego usando solo la tonfa. Piezas nuevas de equipo están disponibles en los arsenales y con Mr. Douglas. Todas las Energías Parasitarias adquiridas en el primer juego pueden ser compradas a cambio de BP. Completar esta misión rápida y eficazmente no debería plantear ningún tipo de problema para Aya.



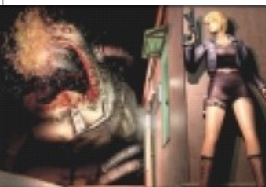
Bounty

Disponible después de completar la primera misión. Definitivamente es el mejor modo de todos. Todas las criaturas ANMCs son el doble de fuertes que antes, produciendo el doble del daño usual. Como las armas sólo tienen un 75% de su poder previo de ataque, Aya deberá proceder con cautela y siempre asegurarse que posee suficiente munición. Además, los Gólems hacen su primera aparición en la Torre Akropolis.



Scavenger

Modo disponible después de completar la misión Bounty. ¿Está Aya lista para monstruos con tres veces su fuerza original? Las criaturas tienen buena probabilidad de eliminarla con un golpe solamente. Como los arsenales no están tan bien abastecidos como antes, Aya necesitará enfocar sus habilidades de tiroteo y prepararse particularmente bien para los combates. También dará comienzo el "Modo Scavenger" con menos MP que en otros modos. El juego mismo aconseja utilizar más los sesos y no tanto la munición.



Nightmare

Disponible después de completar el "Modo Scavenger" por primera vez. Es el desafío más grande en la carrera de Aya en M.I.S.T. Es un híbrido entre el modo Bounty y el Scavenger: tiene lo peor de ambos mundos. Tu arma sólo dispone del 60% de su poder original de ataque, mientras que las ANMCs tienen tres veces su fuerza original. También Aya empieza esta misión enferma con 50 HP a diferencia de los 100 HP usuales y tendrá que tratar con numerosos Gólems de principio a fin. Y para agregar más insulto al agravio, comienzas la partida con 0 Exp y 0 BP.



Las misiones de Aya se van desbloqueando conforme vas terminando uno de los modos. Solamente el de apertura no vuelve a aparecer. Es reemplazado por el **Replay** que es más fácil.

Según mi apreciación muy personal, es el Modo **Bounty** el mejor de los 4. Tiene de todo, no es tan difícil, pero hay que pensarle cómo lograr terminarlo. Lo acabas en buen tiempo y es más divertido.

El **Scavenger** es frustrante en exceso y el **Nightmare** es solo para masoquistas. Aya está enferma, las tiendas están sin mercancía y lo poco que hay se vende carísimo, y el juego arranca sin Experiencia, ni Bounty Points. Es el juego más dificultoso de todos.

Factor Bono

	Tu Parámetro			Resistencia de las ANMCs	EXP requerida para Revivir o fortalecer las Energías Parasitarias	EXP y BP traídos de la misión anterior	Factor bono por EXP y BP restante al completar la misión
	HP	MP	Fortaleza/ Poder de Arsenal				
Juego de Inicio	100	30	100%	100%	100%	0 EXP 200 BP	1
Modo Replay	100	30	100%	50%	40%	1/10	1
Modo Bounty	100	30	75%	200%	80%	1/20	3
Modo Scavenger	100	10	75%	300%	80%	1/100	5
Modo Nightmare	50	30	60%	300%	80%	N/A	10

El Factor bono se refiere a cualquier cantidad de EXP o BP que resulta cuando completas la misión y que pasa a la siguiente. Si por ejemplo, completas el **Modo Bounty** con 3000 EXP y 10000 BP la cantidad se multiplica por el Factor, en este caso 3 y nos da 9000 EXP y 30000 BP. Cuando Inicias la misión en **Modo Replay**, esas cantidades se llevan al juego después de dividir las entre 10; es decir que recibiremos 900 EXP y 3000 BP. Si comienzas el **Modo Scavenger** las cantidades se multiplican por 5, para posteriormente ser divididas entre 100. En el **Modo Nightmare** la experiencia y Bps traídos de la misión anterior no aplican al empezar a jugar debido a que arrancas la partida en ceros, lo que hace aún más difícil este modo que no por nada se le bautizó como Pesadilla).

Artículos Extra Ocultos

Bolsas de Cinturón

Cuando estés en Dryfield, antes de que vayas a conseguir la llave mecánica, puedes encontrar una [Bolsa de Cinturón](#) en el piso, detrás del mueble mostrador de la tienda de objetos indios. Cuando estés en condición de dejar el refugio, en el estacionamiento subterráneo hay una caja con una bolsa de cinturón al activar el ascensor pulsando los botones verde, rojo y amarillo.

La Caja Escondida

Después de matar al ANMC Glotón, regresa al área de desperdicios para encontrar una caja con la [Rueda Medicinal](#) y, al regresar, muchos ANMCs para obtener más BP y Experiencia.

Advertencia: Sólo tienes 5 minutos para lograr llegar, matar criaturas y regresar.



Las Cápsulas Ocultas

Hay tres [Cápsulas de Proteína](#) ocultas en el juego: En la Torre Akropolis, frente a la Fuente de Poseidón, Aya podrá ver un árbol con unas curiosas hojas rojas que ella piensa que están así debido a una plaga (en realidad es sangre). Revisa el área y sube andando por detrás del árbol y encontrarás una caja de SWAT metálica conteniendo una cápsula de proteína que restaura todo tu HP y le agrega 5 puntos más de salud. Otra cápsula se halla en Dryfield, en la rajadura que se encuentra en el pasadizo de la noria, justo antes de pelear con el Stalker. Tienes que encender la luz para que llame la atención de Aya y pueda tomarla. La última la encuentras en el área cercana al cuarto de Eve (la que se llena de gas). Debes revisar los estantes que están al fondo del cuarto a espaldas de la chiquilla

Las Soluciones Ringer Escondidas

Antes de que combates a los Jefes controlados por Eve, vacía todos tus items/attachments en una caja. Pon todo allí dentro excepto el [martillo M4a1](#). Después de que entres al cuarto de Eve, contesta el teléfono cuando suene y graba el juego. No te preocupes si tu HP anda de capa caída. Después, habla con Kyle y luego bordea el extremo de la cama. Encontrarás todas las [Soluciones Ringer](#) que puedes llevar. Si regresas a donde la puerta, no los podrás obtener. Ponlos en tus accesorios y ve por más. Luego, continúa recogiendo más Soluciones Ringer.

Nota: Una Solución Ringer te dará vida y MP completas sin importar cuánta tienes actualmente.

Cargador de Caracol para la P08

Cuando entres al sótano bajo la tienda de comestibles y donde se encuentran las barricas de vino en Dryfield, revisa tres veces el gabinete de armas cerca de la mesa (véase la imagen). Eventualmente recibirás un [cargador Snail](#) (caracol) que puede ser usado con la [P08](#) para aumentar su capacidad hasta en 32 rondas. Utiliza balas PB, Hydra y Spartan.



Nota: Aunque no es necesario que lo tengas en tu inventario actual, debes obtener la P08 comprándosela a Gary para que puedas recogerla. De otro modo, Aya ni siquiera lo mencionará.

Tónico MP2

Existe un tónico oculto en el refugio. En el piso B4 y tras teclear la respuesta al acertijo que activa la inundación de los pasillos, baja la escalinata y ve hasta el fondo. Aya verá una botellita flotando.

Lápiz Labial

Después de eliminar a los Divers en el islote, dirígete al extremo hacia donde se encuentra una planta de hojas grandes. Revísala para obtener un nuevo Lápiz labial.

Curiosidades

He aquí algunas cosas curiosas que uno descubre por jugar el juego unas 58 veces. No pongo imágenes porque la cosa aquí es que cada uno vaya y las vea por si mismo.

Canciones perdidas

A diferencia de Parasite Eve (la primera parte), en este juego, a excepción de la música coral en el Neo Ark, no hay una sola melodía cantada.

2001: Odisea del Espacio

Es gracioso que encontremos durante el juego nombres de personajes de la película *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick:

Hal: Es la computadora modelo 9000 que viaja con los cosmonautas a Júpiter.

Bowman: David Bowman es el personaje principal y es quien tiene que evitar que Hal 9000 provoque más caos.

Poole: (El nombre aparece en una de las camas de los dormitorios del refugio): Frank Poole es el compañero de Bowman y quien primero muere por acción de Hal

Kaminsky: (El nombre aparece en una de las camas de los dormitorios del refugio): Victor F. Kaminsky es uno de los cosmonautas que viaja a Júpiter en estado de hibernación.

Hunter: (El nombre aparece en una de las camas de los dormitorios del refugio): Charles Hunter. Al igual que el anterior, es uno de los cosmonautas.

Floyd: (El nombre aparece en una de las camas de los dormitorios del refugio): Heywood Floyd es el ejecutivo de la Agencia Espacial que se dirige a la luna para investigar sobre el Monolito Negro.

Chandra: (El nombre aparece en una de las camas de los dormitorios del refugio): Es el diseñador de Hal 9000. El personaje se desarrolla en la segunda parte de la obra: *2010: The Year We Make Contact*.

Movimientos de Aya

Si por el momento no tienes enemigos cerca, deja el control de la PlayStation y no muevas a Aya por unos momentos.

- Si la vitalidad de Aya se encuentra en plenitud, ella se contonea muy coqueta y se agarra el cabello de la nuca.
- Cuando tiene la mitad de la vitalidad, se seca el sudor de la frente, mueve la cabeza de lado a lado y posteriormente la reclina hacia adelante como si estuviera cansada.
- Cuando la vitalidad casi llega a cero, Aya agacha la cabeza y, con las manos sobre los muslos, comienza a jadear.

La Tonfa Mágica

Una peculiaridad del juego es que la tonfa puede atravesar paredes. Esto es que, en ciertos cuartos en que sabemos que hay Strangers, Scavengers o escorpiones ocultos detrás de una pared, podremos golpearlos a través de esta. Se puede poner a prueba esto en los cuartos del Motel, en el área de la Torre de agua (situándonos del otro lado de la malla ciclónica), en la Tienda de comestibles (en el refrigerador donde están las sodas enlatadas) y en la Tienda de Regalos indios (a través del mueble mostrador). Es un gran ahorro de balas. Algunas energías parasitarias, como Combustión y Pirokinesis poseen la misma cualidad.

La Gunblade

Termina el juego con categoría S para poder adquirir en los expendios de armas el sable [Gunblade](#) que pertenecía a un tal Squall que es personaje de **Final Fantasy 8** (perteneciente a la misma compañía SQUARE). Según ciertos informantes fidedignos, Número 9 le dio una severa patiza a Squall para que se la regalara. También la puedes obtener si compras la [Rueda Medicinal](#) y la tienes como attachment en tu chaleco al vencer a Número 9. Casi todos los enemigos normales caen abatidos de un solo tajo.



Gary el Mirón

En la caravana de Gary, si grabas en su teléfono y dejas a Aya parada frente a éste, Douglas se le quedará viendo el trasero. Si giras a Aya hacia donde está Gary sentado, éste fingirá que sigue limpiando su escopeta. Lo mismo sucede si colocas a Aya viendo la Caja de duraluminio, de espaldas a Gary; solo que aquí, él la verá a la cabeza.

El Chaser Girador-Patinador

Cuando estamos muy cerca de un Chaser y corremos en círculos, el animal hará lo mismo, solo que lo hará igirando sobre su propio eje! ¡Y -Oh my God!- sin mover las patas.

El Chaser Inmortal

Solo hay un lugar donde se puede acorralar a un Chaser para que se golpee contra un montacargas una y otra vez sin que muera y es en el patio de chatarras de Gary, frente al área donde recogiste el Rollo de Cable. Si te colocas frente al Montacargas, el Chaser querrá alcanzarte "tratando" de atravesar el armatoste golpeándose una y otra vez *ad infinitum*. Así puede estar una o dos horas sin que se le termine la vida. Al final tendremos que salir para golpearlo y terminar con su miseria.



Cadáver de la Torre de Agua

En la parte superior de la Torre de Agua, el dueño del Restaurant bar quiso escapar de los ANMCs terrestres, pero fue atacado y muerto por los maliciosos Sucklers que sí vuelan. El cuerpo se encuentra ya momificado por acción del sol y la tapa de los sesos desapareció junto con el cerebro. Para ver la imagen del cadáver en la oscuridad de la noche, agarra la llave del restaurant bar, pero no tomes el tónico. Cuando sean las horas nocturnas, sube al tanque de agua de nuevo y recoge el tónico que dejaste. La imagen es verdaderamente tétrica y aún tengo pesadillas pensando en ese rostro. La explicación de porqué le falta el cerebro podemos encontrarla en Neo Ark aunque yo la reproduzco en esta guía. Si al subir la primera vez al tanque tomas ambos artículos, ya no podrás ver la imagen posteriormente.



Flint, El Perro Escapista Maravilla

Cuando Flint va a mostrarnos el camino de la Noria, si en vez de salir por la puerta que él nos indica, salimos por la del lado opuesto y rodeamos todo el camino hasta llegar a la zona de la Noria, nos estará esperando en ese lugar. Lo mismo sucede cuando rescatamos a Pierce en la Torre de Agua. Bajamos al tiro de la Noria y rodeamos por la Tienda y de ahí a la Calle Principal, para posteriormente llegar a la zona de la Torre de Agua atravesando el Restaurant Bar. ¿Quién estará ahí esperándonos al pie de la escalera? Acertaron: Flint. Ocurre lo mismo cuando salimos del Congelador de Gólems tras rescatar por segunda vez al inútil de Pierce. El fiel Flint estará esperándonos para que abramos la puerta, pero si en vez de salir por la puerta frente al perrito, salimos por la Sala de Control de los Gólem y seguimos hasta salir al pasillo principal, podremos ver a Flint esperándonos frente a la puerta que da a la Sala de Esterilización. ¿Como logra tan finas hazañas? Un mago jamás revela sus secretos.

Flint, El Perro Indestructible

Todos sabemos que un Gólem puede matar a otro "por accidente" o que el buen Kyle puede ser picado por el aguijón de un Escorpión o recibir daño de un Diver o un Gólem. Sin embargo, Flint es el único personaje que se puede pasear cerca de escorpiones y pisar su ponzoña sin sufrir daño alguno. Al parecer ya está inmunizado.

Flint, el Caballero

Regularmente, cuando Flint va a avisar a Gary de nuestra llegada, se adelanta a Aya y ladra frente a la puerta de la caravana. Pero si nosotros corremos y, antes de que cambie la pantalla, nos detenemos, Flint también lo hará. En ese momento podremos correr, sobrepasarlo y llegar a la caravana antes que él. Flint no hará nada y nos dejará pasar. Solo que nosotros tendremos que tocar a la puerta.

La Bolsa de Agua

Si vas por una cuarta [Bolsa de Hielo](#) para Pierce cuando éste ya se ha recuperado, podrás tomarla y llevarla como Key Item (artículo clave). Sin embargo, transcurrido un tiempo, al revisar los Key Items, verás que ahora llevas una bolsa de agua. Algo similar sucede cuando tomas la bolsa de hielo y entras a los cuartos a pelear antes de llevársela al zongo de Pierce.

La Bolsa de Hielo Eterna (Sólo en Dryfield)

Ya sabes que cuando vas a llevarle hielo a Pierce debes evitar tardarte más de lo necesario, so pena de terminar con una bolsa de agua al término de unos tres minutos. Sin embargo, existe una forma de que una de las bolsas de hielo jamás se derrita. Si llevas la tercera bolsa, pero tu inventario está lleno. Pierce intentará darte el Ofuda, pero al no haber espacio no la obtendrás. Si te paseas luego por toda el área de Dryfield, después de varios minutos revisa el inventario y tendrás la bolsa de hielo. No se ha derretido. Sin embargo, si regresas al refugio, pasados 3 a 5 minutos, el hielo se hace líquido. Puedes volver a la torre de agua y verás a Pierce de nuevo recostado, durmiendo. Para recibir el Talismán Ofuda deberás ir a la nevera por otra bolsa de hielo y presentársela al chico de nueva cuenta.

Número 9

Es curioso ver como Aya, después de gastar casi tres cargadores en balear a Número 9, éste cae abatido con un simple tiro de la pistola de Kyle.

La Mala Palabra

Las única maldición que se escucha durante el juego la dice N° 9, o al menos parece decir "*Shit!*" cuando le causas daño crítico.

Escena Amorosa Con Pierce Censurada

Cuando rescatas a Pierce en el Congelador de Gólems habla con él hasta que llegue un momento en que Aya se le acerca y ambos se... ¡Poof! Escena cortada. Lo que sucede en ese momento es materia de especulación, ¿pero qué pudo haber sucedido como para que la escena fuera editada a mansalva? Mi pensar es que por todos los problemas por los que pasó Pierce, Aya se siente un poco responsable y se le acerca para un pequeño agasajo o quizá simplemente un beso. Me mencionaron que en la versión PAL del juego (yo tengo la versión NTSC) sí se podía ver esa escena completa y que se trataba de un abrazo solamente. Sin embargo, gracias a ciertos contactos en el extranjero, pude conseguir una versión PAL parchada para ser jugada en una consola chipeada y la tal escena... tampoco existe.

Referencia a Tremors

No se si en realidad sea una referencia válida, pero Dryfield me recuerda un poco al poblado de la película Tremors. Incluso la escena del hombre muerto encima de la torre eléctrica del filme recuerda a la del hombre muerto en la torre de agua.

Otra de Stanley Kubrick

En el cuarto de Eve, si revisas los monitores antes de contestar el teléfono, Aya hará un comentario que hace referencia a [Naranja Mecánica](#).

Referencia fílmica

En el cuarto 6, si Aya se mira al espejo, hace un comentario que es referencia a la serie de películas de *Highlander*.

Referencia a Soldado Universal

Ya lo mencioné antes, pero lo repito. Los Gólem tienen su propia referencia en la película de Roland Emmerich Universal Soldier, en la que unos soldados son convertidos en los guerreros perfectos, que al final resultan defectuosos.

Error Tipográfico

Cuando Aya está en el laboratorio revisando los archivos de la organización, en una de las consultas aparece la palabra **Mitchondria**. Alguien se comió la "o". Esto ocurre solo en la versión en inglés y al parecer en ninguna edición del juego se ha corregido el error.

Chocolates

En el pequeño cuarto de la Mina, antes de pelear contra el papá Chaser, en un cajón hay unos chocolates Z&Z que parodian a los M&M.

Coca-Cola

Es el refresco oficial y patrocinador del juego y se encuentran varios anuncios publicitarios en la Torre Akropolis, en el restaurant bar y en la tienda de comestibles. Cada vez que encuentras una lata de Coca-Cola y la Aya se la toma, la energía le viene dada por la cafeína que se encuentra entre los ingredientes de la bebida. Así que, si estás tomando Pepsi, no estás en sintonía. Curiosamente, en la Torre Akropolis hay dos expendedoras de Coca-Cola, pero Aya no puede tomar ni una lata de ellas. Sin embargo, en el Refugio, encuentras una escondida en uno de los archiveros del área de crianza y confinamiento animal.

Música para descansar

En el Restaurant Bar Gene & Roy se encuentra una rockola cuyo contenido musical solo se hace disponible cuando vas a hablar con Kyle antes de pelear con el Fire Breather. Si la examinas, podrás elegir alguna melodía del soundtrack del juego. Las canciones son diferentes dependiendo la modalidad del juego.

La Vagina

Nunca reparé en todos los años que jugué PEll, que el jefe previo a la pelea con Eve Mayor tiene forma de vagina cuando le has arrancado los brazos. Incluso la cabeza tiene forma de clítoris.

Poder Femenino

El juego es un muestrario del poder femenino. Lo que sigue es una teoría solamente: en el juego, las tres mujeres, Aya, Eve menor y Mayor detentan el poder máximo. Aunque es un poco exagerado, podemos decir que son una representación de la Trinidad católica. Las tres son una y a la vez todas.

Frases y palabras del juego

Las siguientes son las únicas palabras o frases que se escuchan durante el juego: *"Freeze!"*, *"Welcome to Neo Ark"*, *"Excuse me, Sir"*, *"Come in"*, *"Shit!"*, *"Aya!"*. Desafortunadamente, Aya no dice ninguna.

Los Retratos

Esta es una lista de los retratos que se encuentran en las habitaciones del Motel Bronco y en los alrededores de Dryfield.

Los Retratos	
Cuarto 1	Doc Holliday (1851-1887)
Cuarto 2	Wyatt Earp (1848-1929)
Cuarto 3	Kit Carson (1809-1868)
Cuarto 4	Billy "The Kid" (1859-1881)
Cuarto 5	Calamity Jane (1852-1903)
Cuarto 6	Annie Oakley (1860-1926)
Recepción	Tombstone, 1881. Doc Holliday y Wyatt Earp
Loft (Desván)	Jerónimo (1829-1909)
Tienda de Recuerdos	Toro Sentado (1831-1890)



Los Distintos Finales

Existen tres tipos de finales, dos mayores y uno pequeño que es una variación de uno de ellos. Como ya expliqué la manera de lograr [el final bueno](#), aquí se explicará como lograr los otros dos.

Final Malo

Este final también es conocido como el *final triste* porque dos personajes mueren, no por obra, sino por omisión de Aya. No se puede culpar a nuestra chica por esto ya que es imposible para ella saber que la no actuación en un evento desencadenaría la muerte de Flint y de Pierce.

Para lograr este final, que en realidad es en tiempo más corto, debes seguir estas instrucciones:

1.- Durante la batalla con el Fire Breather, tómate tu tiempo. No actives Tiro Energizado, pero sí Anticuerpo. Pasados cinco minutos al Fire Breather se le acaba el combustible y se retira, matando en su camino al pobre Flint. Dado que no eliminaste a la criatura, no se te premiará con MP ni con Bps, pero sí con EXP. Al final, Gary llora la pérdida de su fiel y heroico amigo, sin embargo, le regala a Aya el [Chaleco Amarillo](#). Ni pensar tampoco en el obsequio de la gran pistola de 100 tiros M950.

2.- Estando en el Refugio en compañía de Kyle, no resuelvas el acertijo de la Luna Llena (que abre la puerta hacia Dryfield). Sube al ascensor con él. Al no ir a Dryfield, no podrás salvar a Pierce en la torre de agua. Aún y si vas al poblado, Pierce no estará allí, por lo que no obtendrás el [talismán Ofuda](#), ni el [Chaleco Táctico](#).

Es en este punto donde empiezan las variaciones en la trama:

- Ve directo al ascensor junto con Kyle. Antes de partir, éste te dará la [tarjeta de Yoshida](#) y el password de la terminal. En este escenario te diriges al piso B1, no al B2.
- Puedes ir a Dryfield, pero no encontrarás a Flint para que te guíe al paradero de Pierce. Si vas a la torre de agua no verás a Pierce, pero cerca del sedán de Aya estará la SUV de su amigo y se preguntará en dónde está. Como no tienes la llave del vehículo, no podrás abrir la puerta para sacar el lápiz de labios ni el chaleco táctico. Es de suponer que Pierce murió, quizá atacado por los Sucklers, ya que él nunca portaba un arma para defensa.
- Puedes ir al piso B2 y, tras pelear con Bowman, éste dejará caer su tarjeta.
- En el laboratorio, tras usar la computadora, sonará el teléfono. Es Kyle que te pedirá que te reúnas con él en el Pod Gantry. Antes de llegar a donde él está, hay una cinemática sobre la crisálida gigante. Dentro del área de monitores, tienes que activar el ascensor, abrir la puerta al estacionamiento y desactivar las torretas defensivas tú mismo.
- Kyle te acompañará hasta Neo Ark, pero ya no podrá avanzar más. Dentro de esa área todos los eventos permanecen igual.
- Tras pelear con el Brain Stinger gigante, en el cuarto de Eve sonara el teléfono, pero nadie habrá en el otro lado de la línea.
- En el campamento militar te encontrarás con Rupert quien te dará la Magnum y balas Maeda. La munición en este lugar es diferente de cuando te encuentras con Jodie.
- Si vas al congelador de Gólems, Pierce no estará allí. Ya nadie recuerda a Pierce, ni siquiera Jodie, su eterna enamorada.
- Al llegar a donde se encuentra Ironheart, él se quedará allí, ciego, porque no estará Flint para guiarlo. Tienes que ir al estacionamiento para avisar al soldado que cuida las municiones acerca del maltrecho soldado para que vayan a recogerlo.
- Las llamadas al cuartel son contestadas por HAL. En una llamada, Hal le ordena a Aya olvidar a la niña y que regrese al cuartel. Aya se niega.
- En este escenario, no habrá cinemática del museo.



Final Normal

El final normal es una variación del final bueno y no existe mucha diferencia entre ambos. Para lograrlo, si es que eres de aquellas personas que siguieron esta u otra guía publicada en el Internet, o siempre has logrado el final bueno porque te gusta curiosear por todos los decorados del juego o revisas a conciencia todos y cada uno de los rincones del juego, debes hacer lo siguiente:

- Sigue el curso normal del juego.
- No dejes morir al pobre Flint cuando pelees contra el Fire Breather.
- No acompañes a Kyle en el ascensor del Refugio después de los eventos en el Incinerador.
- Salva a Pierce de los Sucklers para recibir el Talismán Ofuda y la llave del SUV donde se encuentran el lápiz labial y el chaleco táctico.
- Continúa con el curso normal del juego hasta la escena con los militares.
- Después de salir del campamento militar, NO salves a Pierce en el congelador de Gólems. Solo pasa de largo y llega hasta donde está Ironheart.

En este final, el epílogo varía dada la muerte del fanfarrón Pierce. Aya se entristece, sin embargo, para ella, lo bueno es que el pobre chico ya no tendrá que sufrir por un amor no correspondido. Quizá quien le llore más sea la buena de Jodie.

El final normal es el que el mayor porcentaje de jugadores logra y se debe a que casi nadie se preocupa por revisar el congelador de Gólems.

Una variación del final malo ocurre si dejas a Flint vivo pero no vas a Dryfield inmediatamente después de la escena del Incinerador. Lo que debes hacer es resolver el acertijo de la Luna Llena, acompañar a Kyle al ascensor y recibir la tarjeta de Yoshida para posteriormente dirigir tus pasos a Dryfield. De entrada no estará Flint ni tampoco Pierce, pero sí su SUV. Si vas a la caravana, Gary no mencionará nada acerca del paradero de ambos. Nadie contesta en el teléfono del cuarto de Eve. Sin embargo, al final, en el campamento militar te topará con Flint y, en vez de Jodie, estará Rupert. No habrá nadie en el congelador de Gólems. Todo el resto del juego es igual que en el final bueno.

La Guía Rápida

Advertencia

Es obvio hasta para el más obtuso de los jugadores que hay una forma de terminar el juego lo más rápido posible, lo malo es que tus BPs recuperados al final y la experiencia recibida durante el juego son tan escasos y poco útiles que hace dificultoso los eventos del juego. Además, son esas miserias las que te llevarás a la siguiente partida.

Habrás cuartos a los que no entrarás, enemigos que no enfrentarás y premios que nunca recibirás, todo en aras de ahorrar tiempo. Con esta guía rápida lograrás terminar el juego en relativamente poco tiempo, a expensas de los premios. Si es tu decisión seguir adelante leyendo y jugando, a darle.

Inicio

En MIST no te entrenes. Ve directamente al estacionamiento. No estará Pierce, por lo que debes entrar a la Armería y hablar con Jodie. Sales de ese lugar y Pierce estará esperándote. Dile tus intenciones de comenzar la misión para que él te abra la puerta.

Akropolis

Bajando las primeras escaleras examina el cuerpo frente a la caja de municiones. Carga balas para tu arma. No contestes el teléfono y pasa a través de las puertas de cristal. Habla con el policía SWAT para obtener la llave de la cafetería. Ve directo a ese lugar. Tras la cinemática con el policía muerto por el ANMC entra a la cafetería. Pulsa "select" para cortar las cinemáticas y pelea con el Stranger. Recoge el [Implante](#) y sal de la Cafetería. Ve a la zona del teléfono a grabar.

Baja por las escaleras del lado derecho y cruza la reja que se acaba de abrir. Ve al área de la fuente y recoge el bote de [proteína](#) oculto. Ve a la puerta y del cesto de basura recoge el tónico. Cruza la puerta, mata a las ratas y recoge la [Llave Azul](#) del muro. Ignora la puerta de la cocina y entra por la puerta cercana a la salida. Pon la llave en el panel. Sal del área de la fuente y continúa hasta la puerta que da al ascensor. Sube por él y pelea con los dos Stranger. Toma del cadáver el [Chaleco Táctico](#) y dirígete al área de la capilla. Mata a los Fatties y entra a salvar a Rupert y recoger la [Llave Roja](#).

Entra al jardín para recoger la [Tarjeta Negra](#). Sal de la capilla y atraviesa la reja destruida por Número 9. Activa el puente y pasa al otro lado. Sube al helipuerto y pelea con Número 9.

MIST

Aquí no hay nada importante. No te entrenes y ve directamente con Jodie a la armería. Sal y habla con Pierce para que te permita ir a tu siguiente misión.

Dryfield

Cuando tengas control de Aya, cruzas la verja a la Calle Principal y te diriges al Norte y atraviesas las puerta y sigues el pasillo que va a la Noria. Entrás al Taller de Gary. Ejecutas el procedimiento para desatracar la puerta metálica y hablas con Gary.

Regresas todo el camino hasta el área de las escaleras y subes al cuarto 6 para dejar lo innecesario y grabar. Bajas en dirección a la Torre de Agua. Te deshaces de los Chasers y hablas con Kyle. Subes a la parte superior de la Torre de Agua para recoger la [Llave del Bar](#). Vas al Bar y recoges el [Imán de Coca-Cola](#). Te sales del lugar y vas al corredor que da a la puerta del taller para recoger la [Llave del Taller](#). Abres la puerta y vas a la Caravana de Gary. Hablas con él, le compras la [P08](#) y sales con Flint a recoger el [Rollo de Alambre](#). Cruzando el taller, sales por la puerta opuesta hacia la Noria y colocas el rollo de alambre para bajar por ella. Sigue el camino hasta el sótano para recoger el [Cargador de Caracol](#). Dirige tus pasos a la tienda de comestibles y pasa al área de la Casa Abandonada. Recoge el [Bolso de Cintura](#) en la Tienda de Recuerdos y revisa el armario atornillado a la pared en el segundo cuarto. Ve a la Gasolinera, deja las cosas extras en el Sedán de Aya y recoge munición de la caja al lado del automóvil. Después, sal a la Calle Principal, ve a la zona de la Noria y entra de nuevo al taller para, finalmente, llegar a la Caravana de Gary y que te permita usar la [Llave Inglesa](#). Recoge la Llave Inglesa de entre las herramientas y ve a la Casa Abandonada, no entrando otra vez a la Noria, si no por el camino de la Calle Principal.

Remueves el Armario con la Llave Inglesa y pasas al siguiente cuarto para pelear con Número 9. Tras la batalla, acompañas a Kyle hasta la gasolinera, peleando solo con las mariposas del interior de la Tienda de Comestibles. Te deshaces de los Scavengers y sales a la calle principal. Ve a la zona de la Noria y entras al Taller para posteriormente llegar con Gary y que te de la [Llave del Lobby](#) del Hotel. De aquí, sales por la puerta que da a la Noria, pasas a la Calle Principal y luego al Lobby. Sales del Lobby tras recoger la [Llave Maestra](#) y subes las escaleras yendo al Ático.

En el Ático, abre la Caja Fuerte para recibir el [Agua Bendita](#). Toma el [Recipiente para Gasolina](#) y sigue el camino de las escaleras para llegar al Área del Lobby y luego a la Gasolinera. Llena el tanque y llévaselo a Gary atravesando la Calle Principal, siguiendo el camino a la Noria y por el taller hasta el garaje. Preséntale a Gary el bote de gasolina.

Todo el camino descrito en las líneas anteriores evita las confrontaciones con los enemigos que han poblado las zonas. Por esta razón has peleado poco y recibido menos premios y experiencia.

Ahora sal del Garaje y sal por la puerta que da a la zona de la Torre de Agua. dirígete al Bar para hablar con Kyle (esta es la única vez que entras a esta área en el CD uno). Toma del refrigerador la [Lata de Coca-Cola](#) y regresa de nuevo por donde entraste en dirección al cuarto 6.

Graba y junto a la cama, elige dormir. Después de terminar la cinemática (puedes pulsar "Select" para cortarla) peleas con el Fire Breather tratando de quedar del lado del cuarto 6. Tras la pelea, vas a la zona de la Torre de Agua y de aquí al Bar, luego al Cuarto 1 para hablar con Gary. Tras recibir la [Llave de la Camioneta](#), regresas todo el camino hasta la Torre de Agua para llegar al Garaje vía el camino del Taller. Si lo deseas, puedes ir con Gary a que te de la [M950](#), o simplemente hablar con Kyle para ponerse en marcha al Refugio.

El Refugio

Cambia de CD y pelea con los Chasers. Pasa a la Mina y pelea con los enemigos que se te presentan. Resuelve el problema de los conectores tras pelear con Papa Chaser. Pasa a la siguiente área donde se encuentra el Stalker gigante y continúa por el montacargas hasta el nivel B1. Entra por la puerta al lado del ascensor y cruza por el almacén en dirección a los dormitorios. Sales al Pasillo Principal E-49 sin olvidar abrir la puerta que da al pasillo del ascensor y visitar el arsenal empleando la [Tarjeta Negra](#). Tras salir del Arsenal con [balas Hydra](#) y la [escopeta](#), ve a la Sala de Esterilización a grabar. Continúas por la puerta en dirección al otro montacargas y bajas al Nivel B2. Cruzas el Tanque Séptico y llegas al Pasillo Principal E56. Cruzas la puerta para llegar a cuarto de crianza, sin olvidar la Lata de Coca-Cola y sales por la puerta del otro extremo del cuarto. Continúas hasta toparte con Bowman y después retomas el camino hasta la sala de esterilización.

Cruza la segunda puerta para que inicien las cinemáticas que son preludio a la pelea con el Glotón. Al finalizar la batalla puedes regresar todo el camino para recoger la [Rueda Medicinal](#). Sales de esa zona hasta el cuarto del Incinerador. Toca la puerta de salida para que te abra Kyle. Sigue el camino hasta el panel del acertijo de la Luna. Abres la puerta que da a Dryfield y la cruzas.

Dryfield Revisita

Sigues a Flint para salvar a Pierce. Recibe la [llave del SUV](#). Por el camino del Bar te diriges hasta la gasolinera y abres el SUV de Pierce. Regresa a la Calle Principal y ve por hielo para llevárselo a Pierce. Repite la operación dos veces más hasta obtener el [Talismán Ofuda](#). Retomas el camino a la Noria y de aquí, de nuevo al Refugio

El Refugio

Al salir del ascensor en el nivel B1, vuelve a tomar el camino en dirección a los dormitorios. Peleas con Bowman para que te dé su tarjeta. Sales al Pasillo Principal hasta el pasillo del Ascensor y bajas al nivel B2. Ve a abrir la puerta que da al Corredor Principal E56. Regresa por donde mismo y, con la Tarjeta de Bowman abres la puerta cerrada electrónicamente y continúas por el corredor de mantenimiento Sur. Llegas al área del quirófano, entras al Laboratorio, lees la pizarra y pones en funcionamiento la computadora. Al finalizar, hablas con Pierce. Sales por la puerta al corredor Principal y luego por la puerta que da al Tanque Séptico y de ahí al pasillo del Ascensor.

Subes al Nivel B1 y continúa al Puente de Control de la Fosa. Llegas al cuarto de mando y hablas con Pierce. Desconecta las Torretas de Supresión, pon en funcionamiento el montacargas y abre la puerta del estacionamiento subterráneo.

Sal del Puente de Control de la Fosa y baja por el montacargas al Nivel B2. Sigue hasta el pasillo principal hasta llegar al Laboratorio. Graba. Sal del lugar y entra por el montacargas frente a la Sala de Crianza para llegar a Neo Ark.

Neo Ark

Te diriges al Sur para resolver el acertijo de las piezas móviles. Entras al Cuarto del generador, destruyes el panel y eliminas a Dinamo. Regresas todo el camino.

Vas ahora al Norte. Entras al bosque y, cruzando la puerta, pasas hacia el camino a la Pirámide. Efectúas la danza y, sin bajar la palanca, te vas directo al cuarto del generador a matar al Dinamo. Retomas tus pasos hacia la Pirámide de nuevo y bajas la palanca para ir al Islote. En ese lugar, recoges el [Lápiz Labial](#) y bajas para matar a Tlaloc. Recoges la [Calavera de Cristal](#) y corres en dirección al Montacargas que te lleva de nuevo al Nivel B2.

Cuarto de Eve

Entras por el montacargas frente al Laboratorio y destruyes las torretas y las bocinas gigantes. Bajas por el elevador de Eve y en el siguiente cuarto destruyes las tres bocinas y al Fatty. Pasas al siguiente cuarto a pelear con el Brain Stinger Marioneta. Tras grabar hablas con Kyle y saltas por la ventana al otro lado. No olvides la cápsula en la estantería del fondo. Tomas junto a Eve el Montacargas al Jardín de Neo Ark. Sigues todo el camino hasta el Nivel B2.

Refugio

Por el Corredor Principal te diriges al pasillo del Ascensor. Tomas el ascensor y te diriges al Nivel B1. Atraviesas la puerta de la derecha en dirección a los dormitorios. No olvides recoger la [Revista Aeris](#). Cruzas la puerta hacia el Corredor Principal y pasas a la Sala de Esterilización. El objetivo es llegar al Puente de Control de la Fosa. Desactivas las Torretas y recoges la [Nota de Pierce](#). Lee la nota y habla por teléfono con Jodie.

Sal del lugar y regresas a la zona de Esterilización. Llegas al corredor principal y vas al Estacionamiento Subterráneo. Del panel de control tomas la llave y pulsas las teclas Verde, Rojo y Amarillo para obtener primero la [Bolsa de Cinturón](#), y después el Auto Eléctrico, dejando solo encendidas el Azul y el Amarillo.

Milicia

Abres el portón, te montas en el auto y llegas al paso peatonal. Eliminando a los Gólems que salen al paso, llega al campamento militar. Corta las cinemáticas. Recoge el mensaje de Gary y la botella de [MP2](#) del cuello de Flint. Usa el [Oso de Felpa](#) para que el perrito te ayude a seguir la huella de Eve. Habla con Jodie y regresa al Estacionamiento Subterráneo. Después de contestar el teléfono, ve al cuarto del Congelador de Gólems a salvar a Pierce. Pasa al corredor principal y cruza la puerta para rescatar a Ironheart. Continúa hasta el cuarto de grabar.

Puente de Control de la Fosa

Entras al área del capullo gigante. Cortas las cinemáticas. Baja al nivel B2 cuidando no morir a manos del Gólem oculto.

Peleas con el Super Bebé y después con Eve Mayor según los procedimientos de combate mostrados en esta guía y terminas la jornada.

Consideraciones Finales

Aunque mi área de “especialidad” es Silent Hill (el primer juego), sobre el cual tengo una [página web](#) y un [blog personal](#), siempre quise aportar al mundo videojueguil mi granito de arena sobre el juego de Parasite Eve 2. En un principio, esta guía iba a ser en dos partes: una era la forma de terminar el juego, y la otra, una ayuda para conocer los enemigos y la forma más fácil de eliminarlos. Conforme pasó el tiempo, me di cuenta que lo mejor era unir ambas partes en una sola guía coherente y presentarla de ese modo al público.

La primera publicación de esta guía en Internet fue en el blog de [Rikkuinthemiddle](#) de Gamefilia quien me dio la oportunidad de mostrarla al público en general, aunque sólo fue la sección de los Enemigos.

Creo haber cubierto la mayoría de las cosas que este fabuloso juego tiene para ofrecer. A petición de muchas personas he agregado varios elementos que no puse en la primera versión de la guía, como los premios de EXP, BP y MP al eliminar a los enemigos; así como también los distintos finales que hay y como lograrlos. Así mismo, se agregó la sección de la *guía rápida* y algunos datos curiosos del juego.

Y eso es todo. Espero que se hayan divertido al leer esta pequeña guía como yo me entretuve durante todo este tiempo haciéndola.

Guía realizada por Gerry Lord_Areg García

Imágenes ripeadas del juego
o del manual de usuario.



Este documento es el trabajo de un fan de Parasite Eve II y el autor no tiene relación alguna con la compañía que creó el juego. Parasite Eve II y todos los elementos que aparecen en el juego son Marca Registrada de [Square Electronics Arts LLC](#) (Square-Enix). Coca-Cola es Marca Registrada de The Coca-Cola Company.

Fecha original de creación: 27 de diciembre de 2008

